

Оборотень

Отверженный

*Повествовательная ролевая игра
о безудержной ярости*

*Ведущий переводчик: Владимир Бондаренко
Помощь в переводе: Егор Мельников*

Рай потерян

*Он уничтожен нашими собственными руками.
Разорван в клочья нашими когтями и клыками.
За это мы были Отвержены.*

*Теперь мы вынуждены скрываться в человеческом стаде.
Носить эти овечьи шкуры, чтобы нас не узнали.
Но волчье чутьё всё ещё подсказывает нам, где добыча.*

*Против нас настроены даже кровные родственники.
По нашему следу идут создания, вырвавшиеся из теней Земли.
Но в наших венах по-прежнему kloqочет ярость,
Порождённая самой Луной.*

*Вы, кто решит объявить на нас охоту,
Знайте: мы повернём её ход против вас,
И очень скоро вы обнаружите,
Что вы уже не охотники.
Вы — наша добыча.*

Создатели

Концепция и дизайн: Джастин Акилли, Филипп Буль, Билл Бриджес, Дин Бёрнэм, Кен Клифф, Конрад Хаббард, Майк Ли, Крис Макдоно, Мэтью Макфарланд, Эйлин Э. Майлс, Этан Скемп, Ричард Томас, Майк Тинни, Стивен Вик, Стюарт Вик и Фредерик Йелк.

Вторая стадия разработки концепции и дизайна: Джастин Акилли, Билл Бриджес, Кен Клифф, Крис Макдоно и Фредерик Йелк.

Третья стадия разработки концепции и дизайна: Джастин Акилли, Филипп Буль, Карл Боуэн, Билл Бриджес, Кен Клифф, Конрад Хаббард, Этан Скемп, Майк Тинни и Фредерик Йелк.

Сеттинг **Werewolf: The Forsaken** вдохновлён мотивами **Werewolf: The Apocalypse**.

Werewolf: The Apocalypse был создан Марком Рейн•Хагеном

Текст: Карл Боуэн, Рик Джонс, Джеймс Кили, Мэттью Макфарланд и Адам Тинуорт.

Вселенная **World of Darkness** разработана Марком Рейн•Хагеном при содействии Стюарта Вика.

Дополнительные материалы: Джон Чэмберс, Кен Клифф, Форрест Б. Марчинтон, Дина Маккинни, Уэйн Пикок, Шон Райли, Мэттью Дж. Рурк и Этан Скемп

Ведущий разработчик: Этан Скемп

Помощь в разработке: Карл Боуэн и Кен Клифф

Редактор: Карл Боуэн

Арт-директор: Эйлин Э. Майлс

Макет и вёрстка: Эйлин Э. Майлс

Внутренние иллюстрации: Аббар Аджмал, Дэйв Аллсон, Клинт Лэнгли, Дэвид Лери, Бритт Мартин, Мэтт Милбергер, Марк Нельсон, Торстейн Нордстранд, Майкл Филиппи, Стив Прескотт, Джефф Ребнер, Жан-Себастьян Россбах, Джеймс Райман, Рон Спенсер, Ричард Томас, Джейми Толагсон, Конан Венус

Передняя и задняя обложка: Мэтт Милбергер, Эйлин Э. Майлс, Ричард Томас

Игровое тестирование первой и второй стадии: Кристер М. Михль, Даниэль Бистрем, Роберт Холмберг, Маттиас Ангастон, Нильс-Джонсон Андреассон, Дэвид Бергквист, Ди Маккинни, Бак Марчинтон, Уэйн Пикок, Дана Джонс, Кирк Джонс, Фред Грасс, Бен Чизм, Алан Александр, Бишоп Льюис, Джаретт Андервуд, Джеймс Люк Босуэлл, Мэтт Рэган, Джей Рэган, Пол Гармер, Кэрол Гармер, Аарон Уиткрафт, Джим Зубкавич, Гала Феррьер, Джулиан Хаббард, Руэл Кастильо, Рэйчел “Банни” Уинтер, Альберт Моуэт, Брент Холстед, Малколм Шеппард, Тара де Блуа, Керсли Шайдер-Уэти, Тед Саннертон, Стивен Шарп, Чад Макграт, Дуглас Форсайт, Райан Брэндос, Робин Наир, Кассандра Брэкетт, Мэттью Петоза, Жасмин Мари Гриббл, Дж. Энтсмигер, Крейг Блэкуэлдер, Бен Хайслер, Джейкоб Р. Мартинсон, Ричард Люк Беннетт и Джой Тернер

Игровое тестирование третьей стадии и внутреннее тестирование: Джастин Акилли, Филипп Буль, Карл Боуэн, Билл Бриджес, Джон Чемберс, Кен Клифф, Конрад Хаббард, Крис Макдоно, Майк Тинни, Аарон Восс, Фредерик Йелк.

Посвящение

Выражаем искреннюю признательность целой плеяде изобретательных и усердных дизайнеров, которые первыми вдохнули жизнь в образ оборотня, создав предыдущее воплощение **Werewolf**: прежде всего, Марку Рейн•Хагену, Биллу Бриджесу, Роберту Хэтчу, Джошу Тимбруку, Уэсу Харрису, Ричарду Томасу, Эндрю Гринбергу, Стюарту Вику,

Трэвису Л. Уильямсу, Сэму Чаппу, Уильяму Хейлу, Сэмюэлю Витту, Джеффу Пассу и всем остальным, кого мы не упомянули по имени, но кто вложил свои идеи в эту игру. Отдельная благодарность выражается авторам текстов для предыдущей версии **Werewolf**, которые отлаживали и обогащали свои описания всё новыми и новыми идеями, пока старая игра не начала перерождаться в ту, которую вы теперь держите в руках. Возможно, мы бы не смогли написать эту книгу, не видя пути, который вы для нас проложили.

Пролог: Свежее мясо

В забытом подвале с кирпичными стенами, в самом центре ночного города, стояли четыре человека, которые не принадлежали к роду людскому. Они собрались вокруг каменной чаши, инкрустированной перламутром и водружённой на кованную железную треногу. Чаша служила единственным источником освещения в комнате – её наполняла кристально чистая вода, на поверхности которой плясало синее пламя, отбрасывая на лица собравшихся неровный призрачный свет. Каждый из собравшихся окунул в воду палец и коснулся им своего лба, прежде чем старший заговорил:

– Возможно, он уже готов. Они подобрался к нему близко, и их интерес всё растёт. А если он готов, должны быть готовы и мы.

– Тогда продолжим, – сказал мужчина, стоявший напротив и держащий руки в карманах. – Ты дашь нам то, в чём мы нуждаемся?

– За этим мы сюда и пришли, – рыкнул вожак. – Нож, – приказал он рыжеволосой девушке слева от себя: сексапильной хищнице в соблазнительном “клубном” костюме. Она кивнула и протянула мужчине выкидной нож. Тот какое-то мгновение держал лезвие над пламенем, после чего широко открыл рот и быстрым движением полоснул себя по языку. Затем он провёл по ране плоской стороной лезвия и протянул его рыжей, ноздри которой возбуждённо расширились от запаха крови. Она коснулась языком густой тёмно-красной жидкости и передала нож следующему. Через несколько секунд все повторили эту процедуру, и нож снова перешёл к вожаку. Тот аккуратно вытер лезвие о рукав джинсовой куртки, прежде чем сложить его и вернуть владельцу.

– Теперь вы знаете то, что знаю я, – сказал он, поочередно заглядывая в глаза каждому из них. – Идём.

** * **

“Я должен выбраться отсюда”, – думал Марк, уныло глядя в окно на надвигающуюся темноту. Вагон подземки ритмично покачивался, и это нагоняло на него дремоту. Обычно подобное состояние помогало ему выкинуть из головы мысли о том, какой несчастной стала его жизнь в этом городе. Он не мог пожаловаться на что-то конкретное – стабильная работа, хорошие перспективы, никаких ограблений и нападений, – но всё равно был далеко от дома, без родных и настоящих друзей, а в последнее время всё вокруг вообще казалось каким-то... нереальным. Марк безотчётно потёр повязку на правой руке, которую носил с тех пор, как какое-то животное в парке напугало его собаку, повалило его самого и убежало, прихватив на память кусочек ладони. Доктор заверил, что парень не подхватил бешенство или какую-нибудь другую болячку, но сам по себе такой случай в городском парке казался чем-то из ряда вон. А вдобавок, он вдруг стал замечать вещи... которые заставляли его задуматься, не была ли эта жизнь сном, от которого надо проснуться? Он замечал вещи, о которых ему не хотелось думать.

Наконец поезд остановился. Мужчина встал, направился к выходу и тотчас налетел на стоящую у дверей девушку. Казалось, она была удивлена не меньше него, но её ноздри вдруг задрожали, а в глазах словно блеснули огоньки. Девушка улыбнулась, и он не мог не улыбнуться в ответ. Как не мог и удержаться от того, чтобы не обшарить быстрым взглядом её ладную миниатюрную фигурку. Ни грамма лишнего веса, костюм для ночного клуба, который мало что скрывал... Марк снова перевёл взгляд на её лицо, стараясь не выглядеть виноватым, и она подарила ему понимающую улыбку. Девушка прыгнула в вагон, не отводя от него взгляда, и посторонилась, уступая дорогу. Вспыхнув и подумав про фильм “Истории подземки”, который он в детстве смотрел по кабельному, Марк вышел и направился прочь. Пройдя полпути до высоких железных турникетов, он оглянулся и увидел, что девушка по-прежнему стоит там и смотрит на него.

** * **

Следующим вечером девушка уже сидела в поезде, когда туда вошел Марк. Её сопровождал высокий, широкоплечий мужчина с густыми тёмными волосами до плеч. Он посмотрел на Марка с крайним презрением, но девушка улыбнулась с видом старой знакомой и шепнула что-то своему спутнику. Марк неуверенно улыбнулся в ответ и уселся как можно ближе к дверям. Он сделал вид, что интересуется только содержимым своего портфеля, стараясь не поглядывать на странную парочку.

Поезд двинулся, и Марк проехал всю дорогу до своей остановки в неуютной, гнетущей тишине. Девушка нервировала его, даже несмотря на свою привлекательность, а её крупный приятель не добавлял спокойствия. Они продолжали глядеть на него: Марк чувствовал это, хотя сам не поднимал глаз. Когда поезд наконец затормозил у его остановки, Марк схватил вещи в охапку и кинулся к выходу. Странная парочка тоже поднялась, и Марк услышал, как они вышли в ближайшую дверь. Их шаги чересчур громко отдавались на унылой платформе, которая, как неожиданно понял Марк, была подозрительно пустой. Он поспешил к воротам, не решаясь оглянуться.

– Торопись? – звонко позвала девушка, в голосе которой слышалась усмешка. – Почему бы нам не поболтать?

Сердце Марка оборвалось, и всё, что он мог сделать – это притвориться, что он ничего не слышал.

– Глупо, – раздался голос высокого мужчины. – Марк, подойди сюда.

Перевязанная рука задрожала, и парень, уже не колеблясь, сорвался с места. Пусть он жил в городе недолго, но у него был шанс усвоить простой урок: когда незнакомец, знающий твоё имя, провожает тебя в подземке до пустой платформы, время нужно тратить отнюдь не на разговоры. Он врезался в дверь турникета и тут же почувствовал, что его портфель застрял. Удивлённый и раздражённый преследователь рванул вперёд и попытался ухватить жертву за отвороты куртки. Потерпев неудачу, он вцепился в створки турникета, зажав портфель. В довершение ко всему, Марк заметил блеск стали под плащом незнакомца.

– Проклятье, Марк! – прорычал незнакомец, – ты бы лучше...

Марк вывернулся и бросился бежать, сопровождаемый смехом красавицы, доносившимся вслед. Достигнув наконец улицы, он свернул вправо и врезался в паренька почти своего возраста, одетого в расстёгнутую фланелевую куртку и футболку с надписью "FDNY". Подросток не удержал равновесие и грохнулся, увлекая за собой Марка, так что ему понадобилась ещё секунда, чтобы встать на ноги. Мальчишка набычился, но вдруг глубоко втянул носом воздух, и на его лице мелькнуло понимание.

– Это он, идиот! – крикнули снизу, из подземки. Марк отпрянул от парня, чувствуя, что глаза от удивления лезут из орбит.

– Чёрт, – ухмыльнулся мальчик, вскакивая. – Ты пахнешь правильно, но... Похоже, ты пошёл в мать.

От этого заявления у Марка закружилась голова, но он знал, что сдаваться рано. Развернувшись на каблуках, он рванул назад, вслушиваясь в пугающие звуки позади. Это было что-то среднее между ругательствами и рычанием, которые сопровождались треском и скрежетом ломаемого металла. Когда преследователи добрались до верха лестницы, к двум парам ног присоединилась третья. Сбрав волю в кулак, Марк повернул в первую попавшуюся подворотню. Когда перед ним вырос забор, какая-то часть сознания подсказала ему, что пора сдаваться... однако какое-то странное чувство заставило его двигаться. Марк взобрался на мусорный бак и оттуда перемахнул изгородь. Приземляясь, он порвал штаны, выбил колено и здорово приложился спиной. Пока он вставал на ноги, прошла целая вечность, однако когда он взглянул в проулок, загонщики только начинали его пересекать.

– Вернись сейчас же, пока вконец меня не взбесил! – проорал здоровяк.

Марк решил не подчиняться и ринулся к парковке, где стояла его машина. Он старался не обращать внимания на звуки погони, но это удавалось с трудом, особенно

когда шаги человеческих ног на какое-то мгновение сменились тремя громкими, мягкими ударами, а затем снова возобновились. Преследователи перемахнули забор, не касаясь ни бачка, ни собственно забора. И что было хуже всего, характер шагов изменился. Они приобрели цокающий звук, стали легче... и намного быстрее.

Парень застонал и попытался ускориться, но не тут-то было. Периферийным зрением он увидел низкое и чёрное пятно слева. Прежде чем он успел отреагировать, что-то вцепилось ему в бедро и заставило остановиться. Тотчас же что-то другое – тёмно-рыжее и блестящее, как волосы той девчонки – подскочило справа и вгрызлось в ботинок. Мужчина повалился на колени, и в довершение кто-то третий прыгнул ему на спину, прижимая к земле. Ошеломлённый, Марк лежал, пока сильнейший удар под рёбра не отбросил его к стене.

Он стукнулся о землю и увидел, что здоровенный парень с негодованием смотрит на него. И в нём что-то изменилось – он был крупнее, чем казалось сначала; черты лица заострились и стали какими-то звероподобными: на щеках появились густые бакенбарды, челюсти с длинными зубами выпирали вперёд, а в глазах сверкал желтоватый отблеск. Мужчина с рычанием двинулся к пленнику, а рядом с ним, агрессивно щеря клыки, крался гладкошерстный рыжий волк. Рёбра, колено и перевязанная рука Марка нещадно саднили, сердце готово было выпрыгнуть из груди, но он больше не боялся. На самом деле, слабеющий разум был восхищён накатившей волной...ЗЛОБЫ.

Его зубы скрежесали, кулаки сжались так крепко, что он порезал ладони. В его черепе словно **стучали барабаны**, глаза застелил **алый туман**.

Как они смеют!? Как они смеют переходить ему дорогу? Ему нечего с ними делить.

– Чтоб тебя, сопляк... – проворчал длинноволосый. – Мы лишь хотели поговорить. А теперь придётся ещё и проучить тебя немного.

Тело Марка горело, словно он только что извалялся в железной стружке. В ушах гремел гром – звук, с которым сердце пыталось лопнуть в груди. Лунный свет почти выжигал глаза. В горле клокотала **ЯРОСТЬ**, возможно, более древняя, чем само человечество. Но это был не только гнев. **Нечто более сильное. Более чистое.**

Чувство дикой, непрерывно крепнущей мощи сорвало последнюю печать, державшую его под контролем.

Всё внутри него кричало. Как от удара молнии.

Его кровь потекла вспять.

Его кожа рвалась и выворачивалась наизнанку.

Зубы стремительно росли, выдавливая друг друга и заставляя челюсти разжиматься.

Одежда лопнула, порванная изнутри его собственным телом.

И тогда он издал звук, который никогда раньше не слышал, не считая жалких пародий по телевизору. Нечеловеческий звук, полный **ЯРОСТИ** и облегчения, и шёпотов тоски. Это был кристально чистый **ВОЙ**, и казалось, что он может обойти всю землю, прежде чем у Марка остановится дыхание.

Высокий человек замолчал и отпрянул, рыжая волчица спряталась позади него, поджав хвост. Сейчас оба казались такими маленькими... такими слабыми. Страх был в их глазах и в их запахе. Когда Марк ощутил это, он инстинктивно понял, что ему нужно было сделать для своей безопасности.

И он это сделал...

Я не могу больше слышать звуки рвущихся тканей и хрустящих костей.

Я не могу выносить этот слепящий свет.

Я даже не могу закрыть глаза или отвести взгляд, когда в небе царит сияющий белый диск.

А это?.. Что это? Моя кожа, или просто овечья шкура, которую приходилось носить?

Я не могу говорить, потому что ярость и желчь душат меня изнутри. Единственный звук, который мне удаётся издать – просто неразборчивый звериный рык. Я не чувствую ничего, кроме боли и агонии, с которыми моё тело ломается изнутри.

Я не могу прекратить дрожь... Я не перестать царапать землю под собой... Я не могу сдерживать себя!

ЧТО ПРОИСХОДИТ? Я умираю... Или рождаюсь?

Может, жизнь, которую я знал, была лихорадочным сном в проклятом коконе?

Я не могу выбраться... Я не могу ожить...

Что-то сдерживает меня. Что-то, с чем я не могу справиться. Я недостаточно силен.

Я сам загоняю что-то назад?

Я СХОЖУ С УМА?

Господи, что же это? Может, я в аду!?

Я ничего не вижу... я не могу произнести ни слова... я не способен ничего почувствовать.

Всё, что я могу – это услышать рокот своей кипящей крови и вой, полный нечеловеческой ярости и отчаяния.

Это я?

Я могу так выть?

Я не могу остановиться... Как мне удавалось так долго сдерживаться?

И ПОЧЕМУ, ВО ИМЯ ВСЕГО СВЯТОГО, Я ВООБЩЕ ДОЛЖЕН БЫЛ СДЕРЖИВАТЬСЯ?

Вступление

Человек – единственное животное, способное подружиться со своей жертвой перед тем, как её съесть.
Сэмюэл Батлер, “Разум и Материя”.

Оборотень. Это слово вызывает целую череду ассоциаций. Полная луна. Гибрид человека и зверя. Серебряные пули. Вой.

Оборотни символизируют все страхи человека перед природой: страх стать добычей того, кто сильнее него, страх перед мыслью, что современная цивилизация – ложь, скрывающая за маской любезности животное начало. Они символизируют мир, в котором людям отведено низшее место, в котором на них смотрят как на двуногую пищу.

Но что если за внешней свирепостью прячется острый ум? Что если оборотни не утрачивают человеческих качеств, даже превращаясь в зверей? Что если в толпе смертных рыщут создания, достигшие куда большего, чем простые люди?

Игра о безудержной ярости

Игра **Werewolf: The Forsaken** повествует о древней расе чудовищ, имеющих столько же общего с людьми, сколько с волками. Когда мир был молод, они были королями среди людей и животных. Однако судьба распорядилась так, что они уничтожили этот мир собственными когтями. С тех пор они ищут добычу в тенях, отрезанные от источника своих сил. Даже бывшие соплеменники, не нашедшие утешения в новой жизни, объявили на них охоту. Такова жизнь Урата – Отверженных оборотней из племён Луны.

Ни один человек не может стать оборотнем по собственной воле. Для этого он должен не просто родиться, но и созреть для жизни среди волков. Настоящий оборотень может лишь притворяться человеком, но он никогда не забудет о том, кто он есть. Он слишком многое видит, слышит и чувствует. Запах мяса, изнурительный жар городских улиц, вой собак по ночам – всё это напоминает ему о подлинной жизни, к которой тянется его сердце. Даже этих звуков и запахов хватило бы, чтобы в конечном счёте он перестал притворяться простым человеком. Но есть и кое-что ещё.

Отверженные – одни из самых опасных охотников, созданных дикой природой. Но вместе с тем, они сами служат объектом охоты. Урата отслеживают их бывшие соплеменники: бесчеловечные оборотни, называющие себя Чистыми. Они возводят свою родословную к древним созданиям, полным ненависти и поклявшимся отомстить за некое преступление, совершённое предками Отверженных. Чистые просто не могут – да, похоже, и не хотят – прекращать эту охоту. Когда в ночи раздаётся их вой, Отверженные понимают, для чьих ушей он предназначен. Однако и это ещё не всё. В землях оборотней ведутся и другие войны, которые иногда оказываются опаснее схваток с Чистыми.

По ту стороны мироздания, в тёмных глубинах мира, скрывается абсолютно иная реальность – жуткая, беспощадная и наполненная голодными хищниками. В этом мире живут обитатели Тени – чужеродные существа, враждебные всем Урата. Для многих из них страдания и отчаяние живых существ – всего лишь корм, и они возвращают страх смертных, как фермеры – пшеницу. Другие и вовсе не обращают внимания на людей: для них человечество – лишь мимолётная фаза, которая вскоре перестанет играть роль в жизни планеты.

Оборотни знают об этом мире, потому что они – его часть. Некоторые всё ещё защищают людей, среди которых они выросли и в которых видят свою семью. Другие рассматривают их как бесценный источник ресурсов. А третьи видят в смертных всего лишь добычу. Но вне зависимости от того, какую роль они приписывают себе в этом мире, все оборотни наследуют от своих предков великую силу, которую они должны возвращать, поддерживать баланс между мирами плоти и духа.

Разумеется, не все из них ищут ответа на вопрос о собственном предназначении. Инстинкты оборотней никогда не требуют от них любить окружающий мир. Они требуют лишь *охоты*. Но даже важнее этого инстинкта всегда остаётся ярость, горящая в сердце каждого оборотня с силой, неведомой даже диким зверям. Это пламя раздувает сама Луна, которая иногда даже вынуждает оборотня вцепиться когтями в тех, кого он любит. Именно этот гнев – больше, чем что бы то ни было – определяет жизнь оборотня. Он может превратить его в хищника, в разрушителя или даже подлинное чудовище.

Такова жизнь Урата. Добро пожаловать в **Werewolf: The Forsaken** – игру о безудержной ярости.

Традиции и отступления от них

Своей популярностью оборотни обязаны распространённым мифам о существах, превращающихся в свирепых хищников под светом полной луны. В преданиях старины оборотни изображаются как чудовищные охотники, лишённые человеческого достоинства. Разумеется, это не добавляет удобства игре: никто не захочет вживаться в образ протагониста, контроль над которым приходится бросать как раз тогда, когда начинается самое интересное. И это вдвойне верно, когда речь идёт о создании коллективной истории. В повествовательных ролевых играх каждый игрок должен сохранять власть над судьбой своего персонажа, и если только ваша компания не готова по собственной воле ослабить контроль над своими героями, задача Рассказчика заключается в том, чтобы дать всем возможность совершать интересные и запоминающиеся действия.

По этой причине **Werewolf: The Forsaken** отказывается от многих кинематографических – а нередко и мифологических – традиций. Образ вервольфа интерпретируется в игре таким образом, чтобы они были не только понятными, но и доступными для игры персонажами. Так, укус волка не заражает жертву – он помогает ей быстрее найти своих родичей. Полнолуние лишь воздействует на поведение оборотня, как и другие фазы луны, однако не контролирует его действия. Иными словами, герои этой игры не имеют ничего общего с перевёртышами из сказок, вынужденными запирались в подвале каждый месяц на три ночи подряд.

Кроме того, мифология сеттинга многим обязана анимизму – учению, согласно которому каждый материальный предмет обладает душой. Например, в могучем дубе живёт лесной дух, который может влиять на мир вокруг своего вместилища. Тем не менее, в Мире Тьмы философия анимизма окрашена в более мрачные тона. Духи почти не заботятся о безопасности людей, считая их лишь источником пропитания или развлечений. И да – им намного легче питаться, распространяя страх и боль, чем неся надежду и радость.

Стать оборотнем означает вступить в этот одушевлённый мир и увидеть, насколько жестоким и равнодушным он может быть. Любому вервольфу известно, что даже в сердце нашей цивилизации можно столкнуться с куда более дикими существами, чем могут представить обычные люди.

Первое превращение

Вопреки популярному стереотипу, оборотни не становятся монстрами по воле случая. Они рождаются чудовищами. Они растут среди людей, считая себя такими же человечными и нормальными, хотя инстинкты охотников постепенно дают о себе знать, выходя на поверхность. В случае с большинством оборотней первая встреча со своей истинной сущностью происходит в момент укуса, полученного ими от собственного родича. Сам по себе укус не превращает человека в волка, лишь позволяя нападающему запомнить вкус крови новичка. Когда придёт время, он сможет легко найти своего преемника.

Первое превращение оказывает на оборотня серьезнейшее влияние. Не все оборотни изменяются в полнолуние, хотя их дальнейшая судьба во многом зависит от фазы луны. Её положение в момент Первого превращения называется знаком.

Племена

В то время как оборотень не может выбрать собственный знак, вступление в племя целиком зависит от его собственных предпочтений. Племенем называется крупный коллектив оборотней, обладающих общей культурой, философскими взглядами и практическими задачами. Хотя племя можно сравнить с большой семьёй, её члены связаны узами духа, а не крови.

Стая

И всё же, важнейшим аспектом общества Урата всегда остаётся стая. Вервольфы – не одиночки, и многие из тех, кто пытался жить сам по себе, в конечном счёте сошли с ума от необходимости бороться с окружающим миром один на один. Если племя можно считать продолжением семьи, то стая – это семья в узком смысле, и зачастую братья по стае играют большую роль в жизни оборотня, чем его кровные родственники.

Пять обличий

Как известно из многих преданий, оборотни способны принимать не только волчье и человеческое обличье. Околочеловеческий облик вервольфа называется Далу – в ней оборотень всё ещё похож на человека, но обрастает мышцами и приобретает звериные черты. Далу позволяет совмещать ловкость человека и силу животного. Зеркальным отражением Далу является Уршул – в этой форме оборотень принимает обличье чудовищного, массивного волка. Самая известная форма называется Гауру. В ней оборотень становится трёхметровым прямоходящим гибридом волка и человека, наполненного неодолимой яростью, подталкивающей его к разрушениям и убийствам.

Мифы и факты

Человеческие легенды об оборотнях чаще всего соответствуют действительности лишь отчасти. Нередко они противоречат друг другу и смешиваются с преданиями о людях, владеющих навыками превращения в волков (наподобие колдунов и ведьм), но не имеющих ничего общего с настоящими оборотнями. Кроме того, многие элементы фольклора вошли в современную мифологию совсем недавно (например, серебряные пули изобретены голливудскими сценаристами). Так какие мифы содержат крупинки истины об Урата, а какие следует считать простой выдумкой?

Оборотень заражается ликантропией от укуса другого оборотня.

Миф. Оборотни рождаются чудовищами, а не превращаются в них от какой-то заразы, хотя поначалу они действительно могут считать себя людьми. Нередко молодого вервольфа кусает другой оборотень, старающийся запомнить вкус его крови, однако и это необязательно. Подобное можно сравнить с традицией инициации – первым шагом оборотня на пути к обретению своей подлинной сущности.

Оборотень превращается в монстра под светом полной луны.

Отчасти – правда, отчасти – миф. Оборотни связаны с Луной, и её положение в момент Первого превращения действительно оставляет след на их мировоззрении. Оборотни, превратившиеся в волков под светом полной луны, больше склонны к насилию и нередко теряют контроль над собой во время полнолуния. Однако ничто не мешает оборотню изменить свой облик в любое другое время.

Убить оборотня можно только серебром.

Миф, но с реальной основой. Любые обширные повреждения могут убить вервольфа независимо от своего источника. Тем не менее, оборотни так быстро затягивают раны, что для нанесения таких повреждений противник должен приложить поистине титанические

усилия. В этом смысле серебро отличается от других металлов в том, что оно наносит серьёзные травмы, которые оборотням не удаётся заживить с той же скоростью, что любые другие. Поэтому серебряная пуля действительно может стать более эффективным оружием, чем бронебойный патрон в стальной оболочке.

Оборотни боятся аконита, или волкобоя.

Преимущественно миф. Аконит может оказать на оборотня небольшое воздействие, но лишь в комбинации с другими сверхъестественными силами. Сам по себе аконит – всего лишь растение.

Оборотни – это колдуны, надевающие шкуры для превращения.

Миф. Оборотни рождаются монстрами, а не приобретают звериные качества посредством магических ритуалов.

Изменив облик, оборотни утрачивают человеческий интеллект.

Преимущественно миф. Оборотень сохраняет мыслительные способности во всех обликах, но верно и обратное: хищнические инстинкты присутствуют у него в любой форме. Единственным исключением можно считать облик Гауру. Оборотень сохраняет разум даже в подобной форме, однако рациональное мышление в этом облике стремительно вытесняется жаждой крови. Вервольфу требуется недюжинная сила воли, чтобы заниматься в этом состоянии чем-либо *кроме* драк и охоты.

Оборотня можно выявить по таким меткам, как сросшиеся брови или равный размер среднего и указательного пальцев.

Миф. Человеческая форма обеспечивает вервольфа безупречным камуфляжем.

Все оборотни – одиночки.

Преимущественно миф. Как и обычные волки, оборотни – стайные хищники. Тем не менее, большинству из них трудно найти общие темы с людьми. Поэтому многие из них предпочитают компанию собратьев.

Если оборотню в волчьей форме отрезать лапу, она станет человеческой рукой.

Факт. Отрезанная рука оборотня (как и любая другая конечность) принимает человеческий вид. Более того, мёртвый оборотень превращается в обычный труп. То же самое происходит с кровью, не позволяя доказать существование оборотней посредством анализа ДНК. Иными словами, вервольф, принявший боевое обличье, может терять кровь галлонами, не беспокоясь о том, что анализы докажут его сверхъестественную природу.

Тема и атмосфера

Каждая рассказанная вами история будет отличаться от остальных, затрагивая различные темы и формируя различную атмосферу в каждой новой игре. Безусловно, некоторые элементы игры остаются неизменными вне зависимости от конкретных сценариев. Так, большинство истории про оборотней объединяют следующие черты.

Тема

Главную тему игры можно сформулировать фразой *охотиться – иначе станешь добычей*. Ни один оборотень не станет вести пассивный образ жизни. Сами инстинкты заставляют этих существ выходить на охоту, а потому вы можете описывать целые стаи оборотней, беспрерывно ищущих на своей территории всё, что может представлять угрозу. Как только оборотни находят источник опасности, они прекращают расследование и бросаются вслед за противником.

Тем не менее, было бы ошибкой назвать вервольфов простыми хищниками. Охота нередко приводит их к ситуациям, в которых они сами оказываются жертвами. От других вервольфов до ещё более жутких обитателей Мира Тьмы, любые создания могут начать охоту за оборотнями на их собственной территории – или даже нацелиться на кого-то из родных и близких.

Атмосфера

Как и положено игре о созданиях, обладающих одновременно чертами людей и волков, **Werewolf: The Forsaken** тяготеет к двойственной атмосфере. С одной стороны, оборотни изображаются в этой игре как существа, полные дикой ярости и энергии, и эти чувства будут регулярно проникать в ваше повествование. С другой стороны, их мир полон мрачных тайн и смертельных угроз, лишь единицы из которых можно назвать “естественными”. Оборотням известно о существовании духов и других нематериальных существ, что делает их мир куда страшнее и необъятнее, чем могут представить обычные люди.

Как использовать эту книгу

Вступление, которое вы читаете в настоящий момент, описывает основы игры и её тематику.

Глава первая повествует о мире Урата, истолковывая их легенды и демонстрируя их общественное устройство. Кроме того, в ней вы узнаете о существах, на которых они охотятся, как и монстрах, ведущих охоту на них самих.

Глава вторая сосредоточена на создании персонажа и характеристиках. Здесь вы увидите, как действуют силы, дарованные вервольфам их племенами и лунными знаками, а также узнаете о способностях, которые оборотни могут обрести в Царстве теней.

Глава третья посвящена особенностям игровой механики, начиная с вопросов быстрого исцеления и изменения облика и заканчивая последствиями Смертельной ярости, а также нравственным кодексом оборотней (известным как Гармония).

Глава четвёртая освещает методы игрового повествования. Здесь читатель найдёт советы о том, как организовать интересный драматичный сюжет и изобразить запоминающихся антагонистов.

Приложение первое рассказывает о мире духов и раскрывает духовную сторону жизни вервольфов. Оно объясняет, что именно происходит, когда оборотень входит в призрачные пустоши, а также предоставляет инструментарий для создания новых тотемов и духов.

Наконец, **Приложение второе** предлагает игрокам и Рассказчикам готовую территорию для игры с множеством сюжетных зацепок. В нём вы увидите, по каким законам живут вервольфы Скалистых гор в Колорадо, только оправившиеся от секретной войны с чудовищами. Где как не здесь группа молодых оборотней сможет выбить себе право на территорию, чтобы сделать имя?

Источники вдохновения

Разные книги и фильмы по-разному изображают оборотней, то выдавая “сенсационные” истории, то заставляя их меряться силами с прочими монстрами (часто — с прискорбным результатом для зрителя). В нижеследующий список включены самые достойные работы, посвящённые оборотням, которые могут наделять ваше воображение новыми идеями и зацепками. В графе “дополнительные источники” перечислены произведения, не связанные с вервольфами напрямую, однако хорошо сочетающиеся с темой и атмосферой **Werewolf: The Forsaken**.

Литература

Марченстон: История волка Дэвида Холланда. История оборотня в антураже Викторианской эпохи. Главная особенность книги заключается в том, что в её основу лёг “настоящий” дневник вервольфа. Персонаж описывает свои превращения и шок от необычайно развитых органов чувств: словом, именно те явления, которые так редко раскрываются читателю с точки зрения ликантропа.

Лунный танец С.П. Сомтоу. Книга рисует картину противостояния оборотней-индейцев с вервольфами, мигрировавшими из Европы в 1880-ых годах и не желающими идти на переговоры. Готовьтесь к литрам пролитой крови.

Дополнительные источники

Крысиный король Чайны Мьевиль, *Волк* Дэвида Мэша.

Кинематограф

Американский оборотень в Лондоне Джона Лендиса. Считается первым удачным фильмом о вервольфах со времён “Человека-волка”. То, что главный герой мог видеть призраков, в то время сочли инновацией, а процессу перерождения оборотня уделялось непривычно много внимания. Продолжение, рассказывающее уже о событиях в Париже, было загублено компьютерной графикой, на тот момент не приспособленной для съёмки фильмов о оборотнях.

Вой, поставленный Джо Данте. Выпущенный в том же году, что и “Американский оборотень...”, этот фильм отошел от канонов чёрной комедии в сторону чистого ужаса. Оригинал – крепкая и захватывающая история о волках. Что касается продолжений, то они едва ли будут стоить вашего времени.

Сестра оборотня Джона Фоусета. Умное кино, описывающее взросление девочки-подростка одновременно с её трансформацией в оборотня. Фильм далеко не так светел, как можно судить по названию – и это к лучшему. Может послужить отличным примером жизни оборотня перед Первым превращением.

Псы-воины Нила Маршалла. Сам режиссёр отзывался о своём творении как “военном фильме с оборотнями, а не фильме ужасов с военными”. Несмотря на низкий бюджет, это один из лучших фильм ужасов, посвящённых вервольфам. Он хорошо демонстрирует, почему стая, координирующая свои действия, куда опаснее любого опытного одиночки. Кроме того, солдаты демонстрируют такую слаженность работы, что ей не грех поучиться и самим оборотням.

Человек-волк Джорджа Вагнера. Классика никогда не помешает. К тому же, это первый фильм, где оборотней стали связывать с серебром.

Волк Майка Николса. Развёрнутое исследование на тему “как волчьи инстинкты могут повлиять на решение обычных человеческих проблем”. Ещё один пример жизни до Превращения.

Дополнительные источники

Братство волка, *Хищник*, *Принцесса Мононоке*, *Ведьма из Блэр*, *Волчий дождь*, *Призрак и Тьма*.

Другие источники

Вдохновение для игры можно найти почти везде. Классическая музыка – наподобие “Марса, зовущий войну” Хольста или “Ночи на Лысой горе” Мусоргского – может подойти для этого не хуже, чем подборка саундтрека в стиле “тяжёлый металл”. Если пойти ещё дальше, картины Гойи характеризуют сильнейшей визуализацией энергии битвы, а фотографии журналистов с мест боевых действий могут подсказать вам интригующие зарисовки для мира духов. Странные городские байки идут рука об руку с книгами о вуду и анимистическими мифами. Держите глаза и уши открытыми, и когда что-то напоминает вам о мрачных духах Мира Тьмы или дикой ярости оборотней, запомните, что показалось вам особенно интересным. Никто не знает наверняка, где и когда на него снизойдёт вдохновение.

Лексикон

Общие термины

Знак: Фаза луны, сопутствовавшая Первому превращению оборотня. Во многом знак определяет роль новичка в коллективе Урата.

Азлу: Паучий сонм. Представляет собой рой духов в паучьих телах.

Бешилу: Крысиный сонм. Представляет собой рой духов в крысиных телах.

Благословенная стая: Стая из пяти оборотней, каждый из которых обладает собственным, индивидуальным знаком.

Кровавые когти: Племя свирепых, могучих воинов, борющихся с угрозами, просочившимися в физический мир.

Костяные тени: Племя мудрых исследователей, пытающихся понять мир духов, который некогда отрёкся от Урата.

Кахалит: Знак Урата. Оборотни, родившиеся в эту фазу, считаются хитрыми изобретателями, непревзойдёнными рассказчиками и хранителями традиций.

Кахалинум: Хор духов Горбатой луны, покровительствующих Кахалитам. Также известен как *Плодородный хор*.

Селестин: Высший ранг духов, достигших полного просветления. Также этим именем называют духов небесных тел и других внеземных сущностей.

Подношение: Жертва, призванная смягчить гнев духа или снискать его расположение.

Далу: Одно из обличий оборотней, в котором Урата выглядит как человек, наделённый звериными чертами.

Смертельная ярость: Экзальтированное состояние, напоминающее гнев берсерка.

Элодот: Знак Урата. Элодотам приписывается роль судей, посредников и дипломатов, обеспечивающих контакт между земной реальностью и миром духов.

Элениум: Хор духов Полулуния, покровительствующих Элодотам. Также известен как *Развоенный хор*.

Эссенция: Мистическая энергия, из которой состоят обитатели мира духов и которой оборотни подпитывают свои силы.

Падение: Мифологическое отцеубийство из преданий Урата. Считается, что именно оно создало Вуаль между мирами. Итоги Падения подтолкнули оборотней к тому, чтобы перенять роль отца как хранителя равновесия. Некоторые Урата называют это событие *Тёмным восстанием* или *Расколом*.

Отец Волк: Легендарный дух, считающийся прародителем оборотней.

Фетиш: Предмет, наделённый сверхъестественными силами благодаря заключённому в него духу.

Первое наречие: Древний язык мира духов, который остался практически неизменённым с начала времён.

Перворождённые: Великие тотемы волков, которым поклоняются племена Урата.

Отверженные: Название, которым представители Чистых племён называют племена Луны. Его истоки уходят корнями в легенду о потере Пангеи и райской жизни, которой оборотни наслаждались на заре мироздания.

Лисий хвост: Фаза Смертельной ярости, в которой оборотень испытывает стремление убежать, чтобы выжить.

Посланник: Дух малого ранга и силы.

Вуаль: Граница между царством духов и материальным миром, поддающаяся пересечению лишь отчасти. До Раскола её называли *Граничными землями*.

Гауру: Получеловек-полуволок, боевая форма оборотня. В таком обличье оборотень получает самые широкие возможности по использованию своей Ярости.

Призрачное дитя: Дух, родившийся от соития двух Урата.

Призрачный волк: Отверженный, не принёсший Клятву Луны или не принятый в одно из племён.

Дар: Духовное благословение, данное оборотню. Дары позволяют использовать некоторые силы духов даже в земной реальности.

Хисил: Мир духов. Дословно означает “царство теней”.

Хишу: Человеческая форма оборотня.

Сонм: Чудовищная смесь духов и материальных существ, которая становится сильнее с каждым животным, влившимся в этот организм. Среди сонмов в первую очередь выделяют *Азлу* и *Бешилу*.

Охотники во тьме: Племя Урата, очищающих свои угодья от скверны при помощи магии и физических навыков.

Идигам: Духи, изгнанные Луной столетия назад.

Инкарна: Дух великого ранга и силы.

Железные ваятели: Племя Урата, ведущее активную деятельность в городах людей. Считается, что они поддерживают в себе человечность с большим успехом, чем другие Урата.

Иррака: Знак Урата. Оборотни, родившиеся под этим знаком, становятся превосходными разведчиками и следопытами.

Ирралуним: Хор духов, связанный с Новой луной и покровительствующий Иррака. Также именуется *Безлунным* или *Молчаливым хором*.

Итеур: Знак шаманов и колдунов, стремящихся обрести власть над духами.

Италиниум: Хор духов, связанный с Серповидной луной и покровительствующий Итеур. Также известен как *Хор оракулов*.

Служитель: Дух среднего ранга и силы.

Клейв: Особый фетиш, использующийся в боевых целях.

Локус: Объект или место в физическом мире, вокруг которого Вуаль становится слабее. Также служит источником Эссенции.

Ложа: Особая группа оборотней, чаще всего занимающая отдельное место в племени. Ложа служит духу, воплощающему один из аспектов племенной философии.

Луна: Дух Луны как небесного светила. Легендарная праматерь оборотней.

Лунатизм: Сверхъестественное безумие, пробуждающееся в разуме смертных, когда они сталкиваются с оборотнями.

Луни: Младшие лунные духи. Слуги Луны.

Осколки: Самый слабый вид духов, размером и силой напоминающие насекомых.

Клятва Луны: Священный устав, которого Отверженные обещают придерживаться на протяжении всей своей жизни.

Пангея: Период райской жизни, предшествующий Падению.

Народ: Слово, которым оборотни называют собственную расу.

Чистые племена: Три племена оборотней, отказавшихся искупать вину за участие в своём древнем преступлении. Считаются непримиримыми врагами Лунных племён.

Ярость: Психическое состояние, в котором оборотень начинает руководствоваться исключительно чувствами и инстинктами. Ярость охватывает Урата прежде всего в обличье Гауру. Иногда этот термин используется для поэтического описания формы Гауру: например, словами “благословенное тело Ярости”.

Раху: Знак Урата. Раху считаются непревзойдёнными воинами, не знающими равных в бою и ярости.

Ралиниум: Хор духов, связанный с Полной луной и покровительствующий Раху. Также известен как *Хор ярости*.

Царство теней: Мир духов, спиритическое отражение материального мира. Также используется сокращённое название *Тень*.

Раб: Животное или человек, находящийся во власти духа (само состояние такой одержимости называется *рабством*). Длительный контроль со стороны духа наделяет тело подобной жертвы сверхъестественными чертами и необычными силами.

Марионетка: Жертва, в значительной степени одержимая духом, но ещё не утратившая свободу воли. Фактически – жертва одержимости в целом.

Пособник: Человек или зверь, лишь отчасти затронутый влиянием духа (попытка духа воздействовать на такую жертву называется *касанием*). Пособник сохраняет большую часть свободы, но может быть подвержен скрытному влиянию со стороны духа.

Призрачные пустоши: Мир духов в целом, а также отдельные территории, так и не покорённые оборотнями (то есть, опять же, большая часть мира духов).

Врата: Вход в мир духов.

Грозовые владыки: Племя бесстрашных лидеров, искореняющих даже малейшие признаки слабости и бесчестия в своих душах.

Тотем: Дух, которого убедили или заставили помогать стае оборотней.

Священный камень: Объект, насыщенный Эссенцией из локуса.

Племя: Свободный коллектив оборотней, объединённый лишь общей целью и племенным тотемом.

Племена Луны: Пять племён оборотней, чтущих Луну и пытающихся искупить вину за грехи своих предков. Также *Лунные племена*.

Тур: Нейтральная территория, на которой может проходить встреча между стаями.

Урата: Оборотни.

Урхан: Волчья форма оборотня.

Уршул: Звероподобная форма оборотня, напоминающая огромного волка.

Волкокровный: Человек, в жилах которого течёт кровь оборотня. В частности, такой человек меньше страдает от Лунатизма.

Рана: Скопление сильной отрицательной энергии в Царстве теней. Также локус с отравленной духовной энергией.

Пустошь: Место, лишённое всякой духовной энергии.

Зи'ир: Падший оборотень, потерявший всякую человечность. Чаще всего представляет собой бездумного и жестокого монстра. Некоторые оборотни называют таких существ *Сломленными*.

Первое наречие

Эфал – колдун

Элас – дружественный дух (мужского рода)

Элатру – Дар или Дары

Эмахэн Идус – Луна (или Мать Луна)

Эншега – Чистые племена

Эсах Гадар – Адские гончие

Азлу – паучий сонм

Бешилу – крысиный сонм

Дугусим – раб (одержимый духом или слившийся с его сонмом)

Дулешна – священный камень

Фар-хаф – “шаг в сторону”, переход в царство духов

Фарсил Лухаль – Железные ваятели

Гифала – призрачные пустоши

Гишар – Рана, скопление негативной энергии в мире духов

Гурихал – физический мир

Хирфатра Хишу – Костяные тени

Хисил – мир духов, царство теней

Хисим лузак – враждебный дух

Хисиму – марионетка духа

Хисису – пособник духа

Идигатим – Лунатизм

Итагихи – знак Луны

Иминир – Грозовые владыки

Изидах – Огнерождённые

Курут – Смертельная ярость

Лама – дружественный дух (женского рода)

Лил – дух определённого места

Лушар Идутаг – племена Луны
Магас – гибридный дух, не принадлежащий к конкретному Хору
Менинна – Охотники во тьме
Мут лузук – вампир (дословно – “крадущий кровь”)
Нахдар – локус
Нинна Фарах – Короли хищников
Нузусул – оборотень до Первого превращения
Оковы – неодушевлённый предмет, в который вселился дух
Шарса – сонмы в телах людей
Шурилам – неосязаемое и нематериальное явление; неизвестный дух; Сумрак
Сусуру Хаффаракум – Тёмное восстание, Падение, Раскол
Шутар Анзул – Кровавые когти
Цихитра Нумеа – Призрачные волки
Тзуумин – Белоснежные лапы
Улал – Эссенция
Умма – ведьма или колдунья
Унгин – встреча на нейтральной территории
Унихар – Призрачное дитя
Урагурум – волкокровный
Уралас – дух-тотем, помощник оборотня
Урдага – Отверженные; племена Отверженных
Уремехир – Первое наречие
Урфара – Отец Волк
Зату – Покров
Зур – Подношение

Проклятье, она наверху. Любят же эти сраные твари забраться повыше. Имеет смысл – так они получают неслабое преимущество перед Урата. Все эти ноги, паутина и ловушки спрятаны так, что ты до последнего их не замечаешь.

Тут наверху стоит запах, словно в аду, и лишь одному Богу известно, чем она его вызвала. Ну нет такого слова в английском языке, которое смогло бы описать этот запах. Каггас. Лучшая аналогия из всех, что я могу предложить – пахнет теплом и влагой, но совсем иначе, нежели чувствуют эти запахи люди. К чёрту. Это не имеет значения. Я увижу потроха этой суки Азлу, так или иначе.

Ладно, готовы. Мы лезем наверх. И наверху нас ждёт...

...нихрена. Вот дерьмо. Они ворчит и плюётся в нас едкой слюной, переваливаясь через край и соскальзывая вниз по колонне.

Я слышу, как стая приходит в бешенство. Опять чёртова сучка трахает нам мозги! Мы оборачиваемся в Гауру. Прыгаем за ней, крича и рыча, готовые устроить этой паучице Варфоломеевскую ночь.

И попадаем прямо в их сети. Дюжина Азлу поджидает нас, щёлкая жвалами.

И они голодны.

Глава первая: Мир Отверженных

*Оборотень – не человек и не волк,
но дьявольское создание с худшими чертами обоих.*

Доктор Йогамп, “Лондонский оборотень”.

Первое превращение открывает обратную дорогу в тёмный, опасный мир. На протяжении всей жизни Урата испытывают чувство своей... *чужеродности* в коллективе смертных, и это чувство не может не оставлять след на их мировоззрении. Инстинкты с самого начала предупреждают их о существовании незримых угроз, скрывающихся в тенях. Но только поняв, кто они и кем могут стать, оборотни начинают постигать тайны этого мира, учиться слушать свои инстинкты и сдерживать Ярость, кипящую в них с самого рождения.

Таков их мир.

Таков мир Урата.

Тайная история

Что делает оборотня оборотнем? Почему благословение звериной силы и проклятие Ярости передаются по наследству, а не через заражение, как это утверждается в фильмах? Ответ на этот вопрос уходит корнями в далёкое прошлое, предшествующее современной истории. Всё, что связано с жизнью оборотня – источник его силы и скорости, боязнь серебра и кровавое клеймо “Отверженного” – всё это основано на легенде об Отце Волке.

Согласно этой легенде, давным-давно оборотни охраняли мир от угроз. Они были верными помощниками Отца Волка – могучего духа, охотящегося во всех уголках этого мира и обрушивавшего справедливую кару на тех, кто нарушал древние законы. Именно тогда первые Урата, отцы и матери современных оборотней, совершили непростительный грех. И другие правители мира духов отвергли Урата, лишив их статуса стражей.

Сегодня оборотни потеряли уже почти половину наследия, оставленного им первыми слугами Отца Волка. Соглашения, которые они заключили со своими духовными родичами, давно разорваны. Что ещё хуже, они влачат существование среди людей, словно волки среди овец, скрываясь за масками обычных мужчин и женщин. Они утратили угоды своего Отца.

И всё же они продолжают Охоту.

Миф о Пангее

Это правдивая история.

Всё, что мы есть, и всё, чем мы были, берёт своё начало в Пангее. Вы уже знаете, какой она была, потому что вы слышали истории о Садах Эдема. Но Рай в представлении смертных – это лишь то, что способны вспомнить о Пангее обычные люди. Вы мельком видите её в своих снах, а порой даже чувствуете что-то такое – может быть, аромат растений или запах добычи, – что заставляет вас вспомнить давно забытое счастье. Конечно, запахи забыть почти невозможно. Но вы не можете вспомнить всего, верно? Никто не может. Ибо лишь первые из нашего рода ходили по Пангее.

И им же досталась участь стать её разрушителями.

Вы можете вспомнить её запах? Мир был ещё юн и полон надежд. Духи могли с лёгкостью проходить в мир плоти, а животные и люди без труда проникали в прохладную Тень. Пангея была не единым континентом, как утверждают геологи, а миром в его первозданной форме, где люди и духи общались на общем, первом Наречии. Мы не помним,

была ли Пангея временем, местом, состоянием или всем сразу. Но она была прекрасна. И мы её потеряли.

Когда Пангея достигла своего золотого века, её красота похитила сердце самой Луны. Наша Мать – Эмахэн Идус – была околдована миром, живущим в её сиянии. Она приняла форму женщины из плоти и крови и сошла на землю, чтобы гулять по джунглям и купаться в морях. Самым прекрасным созданием в мире была она, и не было счету её поклонникам. Величайшего и храбрейшего из них звали Урфарах ... и вы знаете это имя, не так ли? Это был Отец Волк.

Пангея была восхитительна, но она не была воплощением покоя и доброты. То был мир охотников. Львы всё так же охотились на ягнят, а духи всё так же брали необходимое из мира плоти. Смерть была частью этого рая, и лучшим охотником среди всех был Отец Волк. Он был воином как царства духов, так и пыльного мира воздуха и земли. Он скитался по Граничным землям, сохраняя устоявшийся порядок вещей. Духи проникали в царство материи, но недалеко и ненадолго. Урфарах всегда был готов прогнать духа, злоупотреблявшего чужим гостеприимством. А когда было необходимо, он своими клыками и когтями возвращал чересчур увлечёвшихся смертных или животных обратно, в относительно безопасное царство плоти. Его сердце пылало огнём сверхъестественной силы и непоколебимой решительности. То была благословенная Ярость, которая делала его неудержимым. Однако он полностью её контролировал. Он был не только первым из нас, но и самым великим.

Отец Волк любил смотреть на Луну, даже когда она летала по небу, и трудно передать его радость и страсть, когда он встретил её на границе двух миров. Эти чувства были взаимны. Луна признала доблесть и мудрость Урфарара, его силу и красоту – и полюбила его в ответ. Они познали друг друга, и она подарила ему детей духа и плоти – первых оборотней. И, несмотря на то, что Луна была в теле человека, она дала рождение выводку из девяти щенков, словно в знак их будущей судьбы.

От Луны наши предки получили способность изменять облик, как она сама меняла его каждые несколько дней. От Отца Волка они получили чувства, силу и скорость, недоступные ни одному обычному волку. От обоих родителей они получили частицу духовной силы, ибо Мать Луна была Королевой мира теней, а Отец Волк – Владыкой Границ.

После родов Луна вернулась на небо, и Волк начал взращивать Первую стаю. Он наделил своих сыновей, Урата, знаниями человека и волка, тела и духа. Он показал им дороги, ведущие из мира теней через леса, горы и пустыни в мир плоти, к жилищам людских племён.

Отец Волк растил Первую стаю, дабы они помогали ему выполнять его долг как хранителя Граничных земель. Они приняли эти обязанности и стали пастухами людей, животных и духов. Они урезали численность каждого стада, племени или стаи, которое становилось слишком большим или опасным, играя таким образом роль совершенных хищников.

Конечно, не все духи и плотские существа были рады подобному обращению. Некоторые били в ответ и, благодаря своей многочисленности, магии или силе, добивались определённых успехов. Отец и его стая изгоняли худших в самые далёкие и дикие уголки обоих миров. Среди них были могучие духи, их младшие прислужники и даже племена людей, поклонявшихся тёмным силам и совершавших немыслимые преступления. Другие же, как Чумной король или Ведьма-прядильщица, сами бежали, сообразив, что они не в силах противостоять Отцу Волку и всей его стае.

Мы были повелителями этого нового мира, а наша великая мощь и способность принимать различные формы позволяла сразить любого противника. Немногие чудовища

могли противостоять нам. И ни одна добыча не могла нам сопротивляться. Даже могучие мамонты и свирепые хищники той далёкой эры не были ровней нашей стае. То было тёмное время для людей, но для нас это было временем славы. Таков был Золотой век, окрашенный кровью наших жертв.

И как любой Золотой Век, он был обречён.

Отречение от Отца Волка

Видите ли, всё началось с Отца Волка. Задолго до нас, когда люди ещё только начинали создавать свою цивилизацию, а большинство духов были молоды и слабы, одного Отца Волка было достаточно для поддержания порядка в обоих мирах. Ни одному духу не удавалось остаться в материальном мире на слишком долгий промежуток времени или собрать слишком много ресурсов. Сила Отца Волка ослабла лишь раз, когда он породил потомство от Матери Луны и других духов. Но даже тогда он всё ещё был молод и быстр.

Прошло много, много лет – больше, чем можно сосчитать, – пока Отец Волк наконец стал терять свою силу и скорость. Его клыки притуплялись, а ум уже не был так остер, как раньше. Всё больше духов избегали его внимания и создавали среди людей царства, внушающие ужас в сердца окружающих. А когда он ловил этих мнимых богов страдания и обжорства, у него уходило всё больше времени на то, чтобы покончить с ними. Некоторым даже удавалось сбежать – пусть и ослабевшими после битвы, однако живыми. Постепенно Пангея становилась раем для духов и тех людей, кто принимал их власть, и преисподней для всех остальных. Наши праматери и праотцы видели всё это, и сомнения начали терзать их.

Что происходит, когда волчья стая раз за разом терпит неудачи на охоте лишь потому, что их альфа-самец слишком неуклюж, слишком слаб, слишком слеп, чтобы возглавить их? Либо стая гибнет, либо вожака меняют. Здесь вопрос был тем же, но на кону оказался весь мир. То, что случилось далее, было столь ужасным, что до сих пор кажется, что такое решение не могло быть необходимым. Но оно было.

Падение

У каждого духа есть свой Запрет – нерушимый закон, который определяет сама их природа. Дух боли не может вылечить живое существо. Дух-акула не ведает покоя. Отец Волк был одним из самых могучих духов во всем Мире, но даже у него был Запрет. Его преданность своему долгу была настолько сильна, что он не остановился бы до тех пор, пока кто-то не занял его место. И именно Запрет не позволил бы ему воспользоваться своей силой против такого существа.

Конечно, больше всего на место Отца Волка подходили его собственные дети.

Истории того времени упоминают о том, что Отец Волк мог обнажить свои когти и устрашающие клыки против своих детей для поддержания своего авторитета. Однако если стая по-настоящему решила бы убить его, то сама его суть оставила бы его беспомощным. Он не смог бы в полную силу защититься от такого предательства, и даже прочная шкура и могучие мышцы помогли бы ему не сильнее, чем ветер и дождь. Так что низвергнуть Отца Волка можно было просто одним намеренным, смертоносным ударом.

И мы нанесли его.

С последним вздохом Отец Волк испустил вой, потрясший оба мира. Люди бились в рыданиях, услышав звук, не оставлявший в их сердцах ничего, кроме страха. Духи съёживались в своих норах, пораженные ужасом от того, что кто-то убил великого беспощадного волка-духа. Говорят, что оборотень, нанёсший смертельный удар, сам был мгновенно сражён чистой, абсолютной мощью и отчаянной силой этого воя. Услышав

предсмертный крик своего любимого, Луна залилась слезами от страдания и предательства, прокляв всех детей, которых породила. И это проклятие навсегда останется с нами.

Говорят, душа самой планеты была ранена. Пока жители Мира теней и смертные обитатели мира физического были погружены в ужас, два мира разделились. Земля сотрясалась, терзаемая бурями и катаклизмами. Ледники перемалывались в труху, а острова погружались в океан. Пангея перестала существовать. После Падения охотничий рай был утрачен навсегда.

Отверженные

Вот почему мы те, кто мы есть. Вот почему мы волки и люди. Вот почему мы дети Мира теней, но Отвержены духами. Они боятся нас – а большинство и ненавидит – с того самого дня. Они боятся и ненавидят саму мысль о том, что существа, рождённые частично из плоти, а частично из духа, имеют достаточно силы, чтобы поддерживать порядок среди них, и что однажды у нас хватило сил уничтожить единственного духа, который повергал в ужас их самих. А люди сошли бы с ума, узнав, что мы не просто создания из кинофильмов, но подлинные, совершенные хищники, живущие среди них.

Мы уничтожили величайшее достояние из всех, что имели, потому что это было необходимо. Мы держим мир духов в узде, и духи вынуждены покоряться. Мы стараемся удержать людей, чтобы они не нанесли миру духов непоправимый урон, и люди презирали бы нас за это, если бы только знали. Наши собственные братья обратились против нас, возненавидев за поступок, на который им самим не хватило ни мужества, ни сострадания. Только непостоянная Мать Луна и волчьи тотемы остались с нами. Но этого достаточно. Потому что мы то, что мы есть. Мы Народ. Мы Урата. Мы волки, которые охотятся в двух мирах.

Мы Отверженные, и пусть небеса помогут тому, кто навлечет на себя нашу ярость.



Чистая Ярость

Говорят, что три оборотня из Первой стаи не обнажили клыков против своего отца. Когда другие атаковали *Урфараха*, эти трое отказались броситься вперёд – быть может, из трусости, но, возможно, из-за болезненной тяги к месту, которым стала Пангея в свои последние дни. И хотя самозванные Чистые и их потомки были изгнаны из Пангеи и рассеяны по изменившемуся миру вместе со своими вероломными сородичами, они не признают себя Отверженными. “*То была не наша вина*”, – разносится их вой, – “*Мы были верны Отцу Волку*”. И этот крик слышали трое самых злопамятных, жестоких и полных ненависти духа, некогда порождённые Отцом Волком. Сегодня их называются Ужасный волк, Бешеный волк и Серебряный волк. Они возненавидели “племена братоубийц” за кровавое деяние, ознаменовавшее конец Пангеи, и неудивительно, что в недовольной троице они увидели союзников, руками которым можно было наказать преступников. Этим союзникам духи предложили создать альянс – и так родились Чистые племена: самые свирепые и упорные из врагов, известных Отверженным.



Звери Луны

Оборотни рождаются монстрами в человеческом обличье, однако им и самим не известно, кто они, до тех пор, пока их не коснётся Первое превращение. Они рыщут по обоим мирам, оставаясь изгоями в каждом из них. Они называют людей и духов “семьёй”, но не любимы ни теми, ни другими. Человеческий разум борется в них с животными инстинктами. Свет переменчивой Матери поднимает в их крови волны ярости.

И хотя Урата отказываются забыть древние истории о Пангее и трагической, но необходимой смерти Отца Волка, величественные дни легенд остались в далёком прошлом. Теперь оборотни охотятся в асфальтовых джунглях, в которых кирпич и стекло заменяет деревья, испытывая свои когти против стали и пуль. Они по-прежнему остаются высшими хищниками – но хищниками современной эпохи.

Сердце волка

Даже если оборотень верит, что он остаётся человеком вопреки своей настоящей природе, в глубине души он понимает, что это обман. Со временем его инстинкты становятся всё сильнее. Когда он голоден, ему хочется мяса – и чем оно кровавее и свежее, тем лучше. Оставшись в одиночестве, он начинает искать компанию – и присутствие стаи успокаивает его куда больше, чем одинокое осмысление своей жизни. Он может соблюдать моногамию, но сексуальные желания будут расти и расти, пока он не станет проявлять жестокость по отношению к собственному партнеру. Волчьи инстинкты раскрываются в любой момент возбуждения, и ему беспрерывно снятся сны о луне и добыче.

Чувства показывают ему такие стороны мира, о которых он и не подозревал. Оборотень буквально задыхается в человеческом теле. Зрение может сослужить ему хорошую службу, однако другие чувства кажутся чересчур слабыми. Только изменив облик, он наслаждается всем спектром ощущений. Это может казаться мелочью, но она оставляет существенный отпечаток на психике оборотня. Он понимает, чего лишен в человеческой форме, сколько многого он не слышит и не чувствует. Спустя какое-то время он начинает принимать человеческий облик всё реже, чувствуя себя комфортнее в форме Далу – что достаточно показательно для существа, которое ещё так недавно стремилось вернуться к своей человеческой жизни.

Оборотни чувствуют эмоции на таком уровне, о котором люди могут только мечтать. Их радость безраздельна, однако их меланхолия столь же непреодолима. И ничто не находит в их сердце такого отклика, как гнев. Даже в детстве оборотни отличаются крайней вспыльчивостью. Ярость будущего вервольфа растёт вместе с ним, превращаясь в действительно смертоносную силу. Сдерживаемый гнев будет душить Урата до тех пор, пока он не сломается под его весом. И тогда он примет Гауру – чудовищный облик прямоходящего волка, который в каком-то смысле становится предохранительным клапаном, дающим выход его дикому гневу.

К несчастью, это обличье может взять верх над разумом оборотня, затуманив его чувства кровавой пеленой Смертельной ярости. В этом состоянии вервольф подобен берсерку и может наброситься на любого, включая членов его семьи или стаи. В его душе не остаётся ни человека, ни волка – только монстр.

Но как бы сложно ни было контролировать свои инстинкты, оборотни должны это делать. Тот, кто поддаётся ярости слишком часто, охотится ради удовольствия или поедает плоть людей и волков, утрачивает человеческую личность всё больше, пока не остаётся лишь первобытный монстр с едва уловимым налётом человеческой хитрости.

Однако Урата не может выжить, отрицая свою природу. Отказ от превращений под светом луны может исказить его разум, в конечном счёте сведя с ума. Оборотень не может поддаться

инстинктам хищника, но не может и забыть о них. Лишь балансируя на острие ножа между этими крайностями, он получает возможность обрести покой. Подобное умиротворение никогда не длится подолгу. Однако сколь хрупкими и скоротечными ни были бы такие моменты, только благодаря им Народ способен выжить в борьбе за свою настоящую личность.

Кровная месть

Урата живут в состоянии непрерывной осады – преимущественно со стороны их собственных родичей. В то время как истинность легенд об Отце Волке служит предметом горячих споров в рядах Отверженных, Чистые племена совершенно реальны. Тысячелетиями они вели войну с Урата, нападая на них из тени и убивая каждого, до кого им удавалось дотянуться. И даже лишённые возможности вступить в схватку с самими Отверженными, Чистые с лёгкостью обращаются против друзей и близких Урата – вследствие чего Отверженные даже рады, что в большинстве случаев Чистые предпочитают честный, открытый бой. По всей видимости, Чистые превосходят Урата числом – во всяком случае, их достаточно для того, чтобы совершать один свирепый налёт за другим, практически не оставляя Отверженным времени на передышку.

Два мира

Некоторые угрозы исходят отнюдь не из этого мира. Земная реальность обладает дополнительным слоем – своего рода духовным ландшафтом, который можно время от времени увидеть в зеркале или в конце извилистых дорог, ведущих в никуда. Это эфемерное царство теней, известное как *Хисил*, существует по соседству с царством людей ещё с сотворения мира.

Оборотни знают о Тени – такова часть их наследия, – однако эта осведомлённость не всегда оказывается благом. Знание о мире духов и сущностях, сбежавших из его глубин, налагает большую ответственность на любого оборотня. В свою очередь, способность Урата пересекать Вуаль, разделяющую миры духа и плоти, пробуждает в самих обитателях Тени зависть и негодование. А потому вервольф может обречь себя на постоянные стычки с порождениями царства духов, просто *узнав* о его существовании.

В то время как оборотню не следует забывать о своей звериной натуре, ему нужно помнить о своём духовном наследии и ответственности за охрану земной реальности. В частности, если бы в своё время Урата не заключили договоры с могущественными духами и не заслужили сверхъестественное благословение Луны, их истребили бы ещё тысячи лет назад. Духи способны наделить великой силой любого, кто может впечатлить их своим могуществом. Иногда благосклонность духа проявляется в мощных Дарах, сложных ритуалах или прямом союзничестве с обитателями незримого мира – но, как бы то ни было, оборотень должен помнить, что изменяя что-либо в одной половине вселенной, он воздействует и на другую. Уничтожение болезнетворных духов в Тени даст немедленный результат в материальном мире, оздоровив его, а разрушение дома серийного убийцы рассеет духов страха и смерти, собравшихся вокруг отражения этого дома в Мире теней.

Для того чтобы захватывать, расширять и осваивать новые территории, оборотням нужно следить за их обитателями в обоих мирах. В частности, они могут вытягивать энергию царства духов для восполнения своих сил, пробираясь в локусы – места, в которых духовная энергия изливается в материальный мир. Только так они могут выстоять против бесконечных врагов, материальных или незримых, и обрести хоть малейший шанс на победу.

Охота

Охоту можно называть смыслом жизни любого оборотня. Мало кто их хищников в мире плоти и крови может сравниться Урата, и еще меньше тех, кто способен сравниться в силе с целой стаей вервольфов. Каждый оборотень наделён чувствами зверя, нечеловеческой силой и инстинктами машины для убийств. Он не может ждать, пока опасность войдёт в его жизнь – ему необходимо опередить её. Выбор добычи и определяет суть оборотня, и во многом именно он лежит в основе конфликтов между Отверженными и Чистыми.

В большинстве своём оборотни стараются не охотиться на людей. Они предпочитают сражаться с духами, которые врываются в мир смертных, движимые неутолимым голодом и другими опасными побуждениями. И хотя с некоторыми духами можно заключить договор, большинство этих незваных гостей оказываются себя в роли добычи для оборотней. Некоторые Урата охраняют материальный мир из чувства долга или любви к своим человеческим семьям, которых духи ставят под угрозу одним лишь фактом своего существования. Другие меньше заботятся об окружающих и охотятся для того, чтобы охранять свою территорию или просто получать удовольствие. Кроме того, Урата часто охотятся на потомков древнейших врагов Отца Волка, известных как сонмы, – отвратительных паразитов, впитывающих в себя самых агрессивных духов для обретения неслыханной силы и хитрости. Наконец, оборотни могут охотиться и на людей, если те представляют угрозу для их территории.

Тем не менее, Урата сами нередко оказываются в роли жертв. Жестокие духи, озлобленные древними преступлениями или двойственной природой вервольфов, и их собственные сородичи беспрестанно наносят удары по владениям Отверженных. Сонмы и вовсе пытаются убить любого Урата, который попадётся им на глаза, а некоторые сверхъестественные обитатели Мира Тьмы даже охотятся на оборотней с серебряными пулями в обойме, руководствуясь лишь им одним известными целями.

Это мир охотников. Стая оборотней вынуждена защищать свою территорию от любых посягательств, даже если последние исходят из мира духов. Однако они не могут ждать, пока враги сделают первый ход. Как только оборотням становится известно о противнике, они выслеживают и уничтожают угрозу, не давая ей шанса начать куда более длительный и кровопролитный конфликт.

В этом отношении оборотни часто действуют без колебаний. Урата – лучшие из хищников, живущих под Луной. А любой хищник должен охотиться.

Первое превращение

Именно превращение определяет сущность оборотня. Прежде чем это произойдёт, оборотень не знает почти ничего о своей настоящей природе. Он только чувствует, как в глубине души пылает ревуший огонь, и замечает, что вся его жизнь наполнена аномалиями и странностями. Но несмотря ни на что, он считает себя человеком. И только когда луна зависает в небе и начинается его превращение в волка, он понимает, насколько был неправ всё это время.

Первые минуты этого состояния часто шокируют оборотня. Вокруг него начинают происходить странные, необъяснимые вещи. Он может услышать шёпот на неизвестном языке, который кажется ему совершенно привычным. Или он может заметить, как зайцы и белки убегают прочь, едва завидев его в лесу, а собаки держатся поближе, игнорируя команды своих хозяев. Время и пространство искажаются. Будущий оборотень может пройти пять километров за пять минут или вдруг осознать, что он находится посреди кошмарного места вроде горящего здания без выхода. Посреди бела дня. Без каких-либо причин.

И чем дальше, тем хуже. Он чувствует на себе взгляд незнакомца или просыпается посреди ночи на лужайке, голым и замёрзшим. А затем происходит оно. Нападение. Какое-то существо, обычно напоминающего собаку, волка или просто безумца с острыми зубами, нападает на него ночью – возможно, даже в его собственном доме, – и глубоко прокусывает его плоть. Рана не выглядит зараженной и даже вылечивается быстрее обычного.

Однако за несколько дней после этого его жизнь разрушается. Мир изгибается и содрогается, а инстинкты наконец берут верх. Единственным способом избавиться от такого безумия становится адаптация – согласие изменить свой облик.

Когда наступает Первое превращение, тело оборотня бесконтрольно перетекает во все пять форм. К счастью, он изменяется лишь частично. Его лицо и кожа могут остаться человеческими, в то время как мышцы будут увеличиваться. Или его ноги могут превратиться в волчьи лапы, а другие части тела – остаться вполне человеческими. Многие думают, что они умирают или сходят с ума.

Но они ошибаются.

В эту минуту над головой оборотня всегда светит луна. Какой бы ни была его биологическая мать, ни один оборотень не понимает значение фразы “материнская любовь” до тех пор, пока не окажется в этом состоянии, покрытый потом, смертельно вымотанный, но абсолютно счастливый – в объятьях луны. С этого момента его душа будет отмечена на всю жизнь. Фаза луны влияет и на превращение, и на дальнейшее развитие его личности. Те, кто впервые изменил свой облик под светом округлой луны, могут увидеть серию жутких сюрреалистичных видений, которыми им захочется поделиться с окружающими. Те, кто превратился в полнолуние, часто впадают в неистовство. Но вне зависимости от фазы луны, Первое превращение всегда берёт верх над оборотнем, заставляя его действовать на одних лишь инстинктах вплоть до того момента, пока он не упадёт от изнеможения.

Проснувшись, он может и не до конца понять, кто он такой, однако он неизбежно почувствует себя... изменённым. Отныне оборотень способен свободно менять обличье, хотя поначалу это и будет требовать определённых усилий. Кроме того, он чувствует, что его судьба связана с текущей фазой луны, которая называется знаком – даже если последнее он узнает лишь через какое-то время. Так он становится одним из Урата, и по этой дороге он будет идти до конца своих дней.

Почему это происходит?

Но почему? Почему Первое превращение способно исказить, а порой и разрушить, жизнь оборотня, предопределив черты его личности?

Надвигающееся Превращение само по себе всегда порождает некоторый беспорядок вокруг вервольфа. Подобно ряби в тёмном пруду, от него расходятся волны сверхъестественной ярости. Бушующие в нём эмоции начинают искажать духовный мир, иногда даже временно прорывая барьер между мирами духа и плоти.

Другие оборотни тоже это замечают. Большинство из них знает, что это означает, а потому быстро находят источник растущего хаоса. К тому моменту щенок уже доходит до предела и часто готов сломаться буквально в любую секунду.

Самые везучие оборотни рождаются в семьях людей, несущих в себе каплю волчьей крови. Хотя не все из них становятся оборотнями, в мире хватает Урата, начавших свою новую жизнь в окружении понимающих близких. Члены таких семей считаются ценными союзниками для вервольфов, и Урата охотно присматривают за ними, а также за потенциальными оборотнями, родившимися в подобных династиях.

Когда Урата проходит Первое превращение, на его обучение иногда посылают одного-двух более опытных оборотней. Один из них может принять свою монструозную форму и ждать реакции. Молодой оборотень, подошедший так близко к черте окончательного превращения, чаще всего оказывается не подвержен влиянию Лунатизма – сверхъестественного состояния, которое испытывают все люди при столкновении с оборотнем, – однако это не означает, что он не придёт в ужас, увидев перед собой гибрид человека и волка. В такой ситуации молодой оборотень, как правило, пытается убежать от чудовища, безотчётно используя свои зарождающиеся силы. Всё, что нужно сделать в таких условиях наблюдателям, – это один укус, после которого они смогут оставить испуганного “человека” в покое вплоть до его Первого превращения. В каком-то смысле эта погоня становится первым, неофициальным ритуалом посвящения оборотня в новую жизнь.

Вокруг рождающегося оборотня кружат и духи, которые сопровождают его всю оставшуюся жизнь. Духи просто не могут проигнорировать появление нового оборотня. Они понимают, что близится Первое превращение, и собираются вокруг Урата, воя, рыча или угрожая. Духи чувствуют неизбежное появление очередного потомка их древних врагов – и нередко наносят превентивный удар.

Что ещё хуже, мир духов становится ближе к друзьям и любимым нового оборотня. В конце концов, *Хисил* никогда не был по-настоящему отделён от мира людей. А потому не только вервольф замечает кровавое пятно там, где недавно сидел его кот, или попадает через кухонную дверь в парк, находящийся за несколько кварталов от его дома. Подобные вещи могут происходить и с его семьёй, соседями и даже со случайными знакомыми. Здесь нужно учесть, что мир духов представляет собой метафорическую реальность, в которой символизм важнее географии, а потому значимые для оборотня люди могут оказаться жертвами духов, даже находясь за сотни миль от оборотня. И когда подобное случается, они не имеют ни малейшего понятия о том, что происходит. Если им повезёт, они просто решат, что сошли с ума. Если нет...



Бродячие волки

Бывает, что поблизости нет ни одной стаи или что стая не смогла найти нового оборотня. В сущности, Отверженные не имеют ни малейшего понятия, сколько вервольфов проходят Первое превращение каждый месяц, а тем более каждый год. Поэтому в мире хватает “сирот”, которые узнают о мире Урата тремя различными способами.

Одних рано или поздно находят сами Урата, нередко обнаруживая их среди окровавленных трупов. Учитывая агрессивный характер Урата, неудивительно, что вервольф, не получивший наставления от более опытных представителей своей расы, просто не ведает своей силы. К тому же, местные духи гнева и жестокости могут присоединиться к веселью, подтолкнув оборотня к нападению на того, кто упадёт или истечёт кровью быстрее других. Когда Урата слышат о происшествиях, потенциально связанных с деятельностью новичка, им остаётся просто пойти по следу его преступлений – а в случае необходимости даже войти в царство духов, чтобы увидеть оттуда источник сверхъестественных волнений.

Других принимают в свои ряды Чистые. Иногда это выливается в гонку Отверженных и Чистых, каждый из которых старается первым наложить лапу на испуганного щенка. Кое-кто из Чистых может быть очень убедительным, а некоторые из их идеалов звучат весьма соблазнительно.

Наконец, вервольф может погибнуть прежде, чем кто-либо до него доберётся. Они могут впасть в бешенство, убивая всех вокруг, пока на охоту за ними не отправятся все окрестные силы правопорядка. Они способны разгневаться могущественного духа, ведьму или вампира, ещё не имея средств для борьбы с подобными существами. А кто-нибудь может просто упасть со скалы, находясь в плену галлюцинаций. Смерть в таких случаях не гарантирована, но случается удручающе часто.



Вступление в Племя

Это решающий выбор в жизни оборотня, и сделать его нужно как можно скорее. После того как новорождённый Урата придёт в себя и узнает, кем он стал, ему предоставляется право выбрать своё племя. Вервольф не *обязан* вступать в него, и хотя другие Урата способны оказать на него некоторое давление, никто никогда не принуждает оборотня примкнуть к той или иной группе Отверженных. Окончательное решение всегда принимает он сам. Одна из особенностей Клятвы Луны – устава, принятого Отверженными, – заключается в том, что её нужно дать добровольно.

Племенем называется большая семья Урата, связанных вместе клятвой и общими идеалами. Оно может обеспечить новому оборотню немалую поддержку, особенно в том, что касается в выборе его собственного пути. Более того, племя даёт цель потерявшимся и напуганным оборотням, предлагая им правила и законы, которые могут помочь им полностью осознать себя. Даже если Отверженный и его соплеменники не сразу находят общий язык, племенные законы дают ему основу для заключения мира со своими необычными союзниками.

Племена Отверженных, давшие Клятву Луны, известны под следующими именами:

Кровавые когти – свирепые и беспощадные воины, использующие свою силу для истребления противников из обоих миров. Они идут по пути славы и непрерывного самосовершенствования, превращая себя в живое оружие, готовое в любой момент обрушиться на врагов Народа.

Костяные тени – исследователи опасных мест и зловещих тайн, ищущие возможности вернуть Народ в лоно духовного мира. Они идут по пути мудрости, стараясь прежде всего исследовать, а не уничтожать обитателей *Хисила*.

Охотники во тьме – следопыты, следящие за сохранностью своих владений и полагающиеся одновременно на ярость и первобытную магию. Выше всего они превозносят чистоту инстинктов, традиций и дикой природы.

Железные ваятели – волки в овечьих шкурах, старающиеся сохранить свою человечность. Они адаптируются к жизненным трудностям, полагая, что современный оборотень должен быть достаточно сообразителен, чтобы выживать как на дикой природе, так и в городских условиях.

Грозовые владыки – бесстрашные и могучие вожаки, старающиеся искоренять в себе малейшие признаки слабости и бесчестия. Они культивируют в себе чувство долга и без колебаний берутся за выполнение тяжелейших задач, стараясь служить примером для остальных племён.

Как уже было отмечено выше, оборотень может отказаться от присоединения к племени. В этом случае он становится одним из тех, кого называют *Призрачными волками* – Урата, заботящихся лишь о своей стае. Хотя представители Лунных племён редко испытывают к

таким родичам настоящую ненависть или презрение, они часто видят в них потерянных созданий, достойных лишь жалости и снисхождения.

Узы стаи

Племя обучает, помогает и направляет оборотня на верный путь к искуплению своей древней вины. Оно открывает ему наследие прошлого и рассказывает о способах подготовиться к тому, что грядёт. Но всё же нет уз крепче, чем узы стаи. Урата обладают всеми социальными инстинктами человека и волка, а потому одинокая жизнь кажется им настоящей пыткой. Как только оборотня принимают в стаю (или отказывают ему во вступлении), он должен найти себе стаю. Если племя – это цемент, на котором возведена общественная структура оборотней, то стаю легко уподобить кирпичам в стене. Стая остаётся с тобой даже тогда, когда слышен вой Чистых, рвётся Вуаль, а мир истекает кровью.

Оборотень может быть принят в стаю более опытных Урата. Такое случается с молодыми стаями, члены которых ещё не настроены против новичков и хотят расширить свою территорию, особенно если им нужен ещё один участник, на которого они смогут положиться. Каждая стая рано или поздно теряет одного из своих членов, ведь оборотни ведут жизнь, полную опасностей. В случае больших потерь “свежая кровь” и вовсе становится одним из важнейших ресурсов.

Порой стаю формируют несколько щенят, прошедших Первое превращение в одно и то же время. И пусть подобная цепь случайностей происходит не так уж часто, такое действительно считается хорошим знаком.

Новичок, вступивший в уже сформированную стаю, знакомится с её традициями и территорией по мере посвящения в тонкости общества Урата. Стая даёт новым членам попробовать вкус политики Народа, рассказывая, каких существ можно встретить по соседству и с какими врагами им, вероятнее всего, предстоит столкнуться. Новичок занимает место омеги до тех пор, пока в стаю не вступит новый член. Если таковых оказываются двое и больше, то им придется побороться за право занять место такого омеги.

Затем новичка представляют духу-тотему стаи. Обычно это становится самым последним шагом в процессе инициации, поскольку нет никаких гарантий, что дух тотема примет новичка. Если последнее действительно происходит, то оборотню не остаётся иного выбора кроме как искать другую стаю и более великодушный тотем.

Если группа вервольфов, закончивших Превращение лишь недавно, формирует собственную стаю, перед такими Урата встаёт другая проблема. Стая должна состоять по меньшей мере из трёх участников, иначе Народ не будет считать их непосредственно *стаей*. Кроме того, им необходимо самостоятельно найти духа, согласного стать тотемом. Им нужно обсудить с ним условия договора и принять любой Запрет, который он назовёт в обмен на свои услуги. Только после этого они смогут решить, кто будет альфой и какую территорию они займут.

Как правило, все эти испытания заставляют членов стаи выкладываться в полную силу, учась верить друг другу и обсуждая, какого духа они хотят видеть своим покровителем. В редких случаях стая наперёд знает, какой тотем им нужен: в таких обстоятельствах поиск необходимого духа помогает им сплотиться и испытать своё решимость. Когда стая наконец вглядывается в сущность, встреченную ей в результате поисков, она видит духовное отражение самой себя. Стая завершает создание тотема в Тени, демонстрируя духу свою мудрость, силу и доблесть.

Сформировав полноправную стаю, оборотни захватывают себе территорию и объявляют, что в городе появился новый игрок. Величайшее испытание в их жизни стоит на пороге.

Узы Народа

Эффективнее всего коллектив Урата работает на уровне стаи, однако их раса рассеяна по всему земному шару. В каждой отдельной эпохе в мире живёт около полумиллиона вервольфов, и меньше половины из них Отверженные. Какие узы связывают Народ столь сильно, что даже у оборотней Америки и Сибири оказывается не больше отличий, чем у людей из одного города?

Во-первых, все оборотни разговаривают на одном языке, который люди воспринимать попросту не способны. Первое наречие существует ещё со времён Пангеи, и даже спустя долгие тысячелетия оно не потеряло своей силы. Во-вторых, они имеют общую трагическую мифологию и историю. И пусть отдельные мифы отличаются друг от друга, чаще всего они обладают общими элементами, связанными с представлениями о потерянном рае – Пангее – и преступлении против великого предка. Последнее чаще всего находит своё воплощение в виде легенды об Отце Волке.

Помимо этих уз существуют ещё две, которые помогают Отверженным понимать друг друга. Речь идёт об узах луны и узах души.

Узы Луны: Знаки

Это правдивая история.

Когда наши прародители убили Отца Волка, с тем чтобы более сильный смог занять его место, они немедленно затеяли драку между собой. Каждый мнимый альфа считал себя более достойным того, чтобы унаследовать всю силу Отца и его обязательства перед миром духов. Кровь лилась по земле, и Мать Луна плакала, видя это.

Никто не знает, как долго это продолжалось. Известно лишь то, что они боролись друг с другом столько, что враги Пангеи начали процветать в новом мире, ибо не стало тех, кто мог бы дать им отпор. Мы могли бы драться и по сей день, и мир бы страдал от нашей глупости всё сильнее, если бы не “луны”.

Почему вмешалась Мать-Луна? Мы не знаем. Никто не способен ее постичь. Некоторые верят, что она сделала это из доброты, как страдавшая, но всё ещё любящая мать. Другие говорят, что это было ради её собственных интересов, потому что мы были лучшими из тех, кто мог бы присматривать за миром – и что это был самый простой способ направить наш гнев в плодотворное русло. Третьи утверждают, что она сделала это, повинувшись собственному, неизвестному нам Запрету и выполняя условия древних соглашений. Последние и вовсе сомневаются, что её слуги помогли добровольно, а не по нашему принуждению. Никто никогда не узнает это наверняка, и это тоже часть природы нашей непостоянной матери.

По приказу Луны к нам спустилось пять её потомков. Они сказали нам, что хотя ни одно существо из плоти не сможет обладать всей силой Отца Волка, мы можем унаследовать равные доли его обязанностей. Они собрали всю память и силу Отца Волка в пять ключевых ролей – воин, изобретатель, судья, мудрец и охотник – и наполнили их частицами магии, которой пользовался Отец, выполняя каждую из этих ролей. Они научили каждого из Урата искусству, которое подходило ему больше всего. Когда-то Луна наблюдала Первое превращение оборотней из этого поколения Урата, а потому она видела внутреннюю природу каждого из них и заранее знала, какая роль им подойдет. Она пообещала накладывать свой мистический знак и на будущих потомков Отца, дабы они знали, какая роль им отведена.

С тех пор каждый из нас – кроме еретиков, именующих себя “Чистыми” – проходит своё Превращение под пристальным взглядом Матери Луны. Первое превращение – не только ужасное испытание, но и момент общения с пятью Луны, связанными с фазами ночной Луны. Те, кто рождается воином или убийцей, раскрывают весь свой потенциал под светом полной луны, в то время как те, кто обладает мужеством и силой духа, чтобы встретиться с опасностями Мира теней, приходят в себя под светом полумесяца.

Так Народ обрёл средства, с помощью которых можно было проникнуть сквозь Вуаль, как это делал их Отец Волк. Урата получили благословение самой Луны. Вмешательство и одобрение Матери возродило в них надежду на то, что они останутся Отверженными не навсегда.

Каждый оборотень из числа Урата располагает собственным лунным знаком: ролью и положением, которые определяются фазой луны во время его Превращения. Всегда существует пять знаков: воин Раху (полнолуние), изобретатель Кахалит (горбатая луна), судья Элодот (полулуние), мудрец Итеур (серповидная луна) и охотник Иррака (новолуние). Еретики, в дальнейшем назвавшие себя Чистыми, отреклись от знаков, считая их метками предателей. Более того, они пообещали отомстить своим братьям, несущим печать Луны.

Некоторые полагают, что знаки, а также время Первого превращения, определяются фазой луны в то время, когда вервольф был только зачат, однако весомых доказательств этой теории не существует. Фазы луны определяют не только роль, но и путь, по которому оборотень будет идти к своей силе. Каждый из духов Луны открывает доступ к собственным силам лишь тем, кто несёт его знак. Например, Итеур никогда не сможет воспользоваться Дарами Раху.

Луна изменчива и непостоянна. За месяц её настроение меняется столько же, сколько и её лицо. Её настроение оставляет след на сознании каждого оборотня ещё в момент его рождения, а затем ещё раз – во время Первого превращения. Кроме того, будучи Селестином, Луна правит практически всеми другими духами, и её сила окрашивает Первое превращение каждого оборотня. И пусть она всегда остаётся далеко, её настроение в момент Первого превращения определяет дальнейшую судьбу Урата.

К счастью, настроение Луны совпадает с её фазой. Когда близится полнолуние, она надевает свою маску Разрушителя – злую, дерзкую и сильную. Когда наступает полная луна, её ярость достигает своего пика, и эта ярость касается каждого, кто меняется под её светом. Фаза луны не только определяет знак оборотня, но и диктует характер его Превращения. Например, в ночь горбатой луны подобное превращение может быть связано с пересечением границ между материальным и спиритическим миром или с необходимостью сделать выбор между двумя одинаково привлекательными возможностями. Не следует считать, что характер Превращения носит какой-то формальный характер: речь идёт лишь о том, что фаза луны влияет на психику оборотня, определяя его дальнейшую судьбу и мировоззрение.

Раху:

Полная луна

Раху – отражение воинского лица Луны, боец, воюющий в полнолуние. На войне Раху первыми бросаются в бой, будь это быстрая и тихая стычка с соседней стаей или полномасштабный конфликт с настоящим врагом. Раху отличаются всеми качествами хорошего воина. Они могут быть неудержимыми берсерками или хладнокровными стратегами – порой даже одновременно. Такие воины беспрерывно черпают знания о военном деле из любых доступных источников, начиная с рассказов о походах Цезаря в Галлию и заканчивая техниками современного спецназа.

Кахалит: Горбатая луна

Первое превращение каждого Кахалита происходит до или сразу после полнолуния. Кахалиты считаются прирождёнными рассказчиками, изобретателями и хранителями знаний среди Народа. Горбатая луна часто символизирует беременность, и Кахалиты отражают этот стереотип рождением ярких идей, созданием произведений искусства и выражением сильных эмоций. Одних Кахалитов каждую ночь посещают грандиозные видения, в то время как другие выплёскивают обуревающие их чувства в творчестве. Их же считают провидцами из числа Отверженных, и они часто ищут намёки на будущее, вслушиваясь в эхо древних эпох. Когда их Мать приближается к фазе полнолуния, Кахалиты начинают всматриваться в грядущую ночь, а когда она убывает – в прошедшую, стараясь узнать что-то ценное из событий прошлого и будущего.

Многие Кахалиты стремятся выразить свои лунные грёзы в музыке. Любой Кахалит знает множество легенд и преданий и способен узнать ещё больше от дружественных ему духов и других Урата. Для Кахалита история полна жизни. В их глазах, даже ускользающий запах может рассказать что-то о людях, которые прошли здесь вчера, а старая сага способна открыть ему тайны жизни и чувств тех, кто жил на Земле в далёкие века прошлого.

Элодот: Полулуние

Говорят, половина Элодотов проходит Первое превращение днём, а другая – ночью. Каждый оборотень чутко реагирует на изменения луны, становясь всё более агрессивным с приближением полнолуния и успокаиваясь, когда наступает время новой луны. Но Элодоты чувствуют подобные приливы и отливы даже лучше других (некоторые считают, что это связано с их Дарами). Многие из них принимают на себя обязанности миротворцев. Они могут проводить половину времени в обличье волка, а другую половину – в человеческом теле. Некоторые практикуют секс с партнёрами обоих полов. Третьи неспешно прогуливаются по обоим мирам, стараясь впитать их тайны с равным интересом к миру людей и мрачному царству духов.

Столь изменчивая натура наделяет их проницательностью, недоступной всем остальным. В результате они нередко становятся судьями, стремясь вернуть мир своему Народу во времена конфликтов. Также они считаются непревзойдёнными дипломатами в тех случаях, когда им нужно договориться с представителями незримого мира. Многие Элодоты считают, что понимают Мать Луну лучше остальных Урата, а потому именно они часто рассматривают случаи нарушения священной Клятвы Луны.

Итеур: Серповидная луна

Серповидное лицо Матери напоминает прищуренный глаз. Её практически не видно, если не считать тонкой линии света. Дети серповидной луны считаются колдунами среди Отверженных, теми, кто изучает секреты магии духов. Там, где Элодот добивается благосклонности духа ораторскими речами, Итеур сковывает его своей магией или пользуется его Запретами. Итеуры хранят множество рукописей с оккультными ритуалами – от безвредных молитв до пугающих церемоний, способных обрушить на толпы врагов ярость самих небес.

Итеур не имеет права избегать ужасов Мира теней. Его роль заключается в том, чтобы изучать самые мрачные тайны вселенной. Он тот, кто должен умирять духов, которые хотят

уничтожить Народ. Жизнь Итеура полна опасностей, и поговорка про риск и шампанское в их случае не так часто оказывается верной.

Иррака: Новая луна

Когда Луна не светит вовсе, на охоту выходят Иррака. Эти разведчики и следопыты считаются самыми хитроумными из охотников, способными обойти любую угрозу лишь для того, чтобы нанести удар в самое уязвимое место. Столь же ловко они используют свой интеллект, испытывая верность других Урата их стаям, племенам и Клятве Луны. Иррака всегда находятся на границе, будь это край их владений или незримая черта между обществами людей и Урата. Некоторые Иррака действуют как посредники между оборотнями и теми редкими смертными, которых можно считать союзниками – обладают они волчьей кровью или нет. Но куда чаще им приходится сбивать с толку врагов, которые чересчур пристально интересуется делами Отверженных, и направлять их усилия в более благоприятное русло.

Иррака отличаются острым умом и великой мудростью, напоминая не столько волков, сколько хитрых лисиц из сказок. Дорога Новой луны ведёт через тёмные и зловещие места, открывая взамен ценные награды. Иррака, планирующие атаку, скорее прибегнут к внезапному удару из засады, чем к прямому нападению. Талант к притворству у следопытов в крови. Там, где Кахалит вдохновляется эмоциями, Иррака целиком полагается на свою ловкость. С помощью хитростей и уловок они способны использовать такие тактики, которых их враги будут просто не в состоянии просчитать заранее.

Узы Души: Племя

Это правдивая история.

После смерти Отца Волка Народ должен был занять его место и не давать существам из мира духов устанавливать своё правление над смертными существами. Но, хотя к концу жизни Отец Волк утратил большую часть своей силы и мудрости, на пике силы он несравнимо превосходил первые стаи. Нам было необходимо большее могущество, дабы мы смогли доказать своё право быть теми, кого следует бояться и уважать.

Наш Отец зачинал детей от духов-волчиц столь же часто, сколь и от нашей Матери Луны. Поэтому наши предки обратились к духовным детям Отца Волка. Перворожжденные тяжело пережили падение Отца, и хотя они не могли простить Урата за то, что они совершили, большинство из них всё-таки понимали причины нашего поступка.

Но они были горды, как и все Инкарны. Они не могли просто дать своё благословение волкам, живущим в человеческом теле, вне зависимости от того, какой расы были наши родители. Если мы хотели получить от них помощь, мы должны были за неё бороться.

И мы боролись, поливая землю кровью наших сердец. Множество доблестных детей Матери Луны погибли в этой битве, но мы добились победы. Волк Фенрир, уничтожитель, был побеждён в битве. Неуловимую Чёрную волчицу загнали в ловушку в её собственном логове. Волчицу смерти призвали и сковали могущественными обрядами. Снежный волк преклонил колени, а Рыжего принудили поклясться в том, что даже он не попытается улизнуть на свободу.

При поддержке наших сводных братьев и сестёр мы были сильнее, чем когда бы то ни было. Так мы обрели племена.

Племена Урата не похожи на человеческие. Они не связаны кровью, хотя родственные узы внутри Племени считаются обычным явлением. Отдельно взятое племя не занимает определённого участка земли, а его члены не бродят по степям как единое целое в поисках плодородных земель. Урата не имеют ни общих лидеров, ни сильной политической структуры – последнее им просто не нужно. Например, невзирая на то, что Кровавые когти рассеяны по всему миру и разделены океанами, их тотем приглядывает за всеми их поколениями. Все дети Фенрира знают, что у них есть родственники даже на краю света. Они не могут точно сказать, кто эти родичи и где они живут, но знают, что они не одни. Американские оборотни мало знают о ложах в Европе (как и те – об ложах Нового Света), но в то же время племена остаются на удивление сплочёнными, несмотря на свою разрозненность.

Определяющую роль в судьбе племени играют две ключевые характеристики. Во-первых, все члены племени следуют за одной из пяти Инкарн – духов, порождённых Отцом Волком. Эти тотемы, также известные как Перворождённые, присматривают за современными Урата подобно старшим братьям.

Во-вторых, как и любой другой дух, каждый племенной тотем накладывает уникальный Запрет. Он определяет стиль жизни племени и становится дополнением к Клятве Луны, связывая всех соплеменников вместе.

Впрочем, по отношению друг к другу тотемы ведут себя лишь как сводные родственники. Они работают сообща над решением важных задач, однако нередко ссорятся по мелочам. В один момент времени они могут соперничать за статус или сокровища, а в другой – объединиться для борьбы с общим противником. Эти противоречия отражаются и на рядовых оборотнях, порой даже вызывая распри в стае. Но справедливым будет заметить, что соперничество тотемов Урата никогда не наносит стае по-настоящему непоправимый урон.

Безусловно, Лунные племена и Чистые не могут похвастаться подобными узами. Изредка они заключают временные союзы, однако не существует ни одной стаи, в которой присутствовали бы оборотни из обеих фракций. Если тотемы, стоящие по разные стороны этого конфликта, обнаружат, что их подопечные преследуют общую цель, они могут предложить племенам объединиться. Но даже такой союз никогда не длится хоть сколько-нибудь долгий срок, обычно заканчиваясь предательством одной из сторон. Различия между двумя фракциями просто слишком велики, чтобы они могли превозмочь их даже с помощью тотемов. Яд ненависти чересчур глубоко въелся в культуру Чистых племён.

Правильный выбор племени отзывается в сердце вервольфа искренней привязанностью к своему тотему, согласием с его целями, готовностью соблюдать его заветы и служить верой и правдой другим членам племени. Выбор племени демонстрирует, каким образом оборотень готов продолжать дело своего древнего Отца, и узы с тотемом связывают воедино всех, кто разделяет подобный выбор.

Каждое племя имеет особую философию и уникальные методы общения с духами, и они стараются следовать собственными, индивидуальными путями, ведущими к знанию, славе, силе и мудрости. И всё это время они ищут новых собратьев, которые будут готовы принять племенные обязанности и Запреты, чтобы сделать мир лучшим местом – во всяком случае, для Урата.



Лож

Большинство оборотней следуют идеалам племени, защищая его территорию и помогая соратникам. Но в то же время, некоторые Урата сосредотачиваются на определённом аспекте тотема, считая прочие идеалы менее важными. Поэтому каждое племя состоит из нескольких лож – сообществ, избравших для себя более специфический образ действий.

У каждой лож есть свой дух-покровитель, который представляет её интересы и дарует уникальные, недоступные другим соплеменникам возможности. Участники лож чаще всего обладают уникальными обрядами и Дарами, что накладывает на них дополнительные обязательства и ответственность. Такие члены играют по меньшей мере ещё одну роль в обществе Отверженных сверх общей миссии, которую выполняют все оборотни.

Лож не принимают в свои ряды молодых и неопытных участников. Каждая ложа имеет свои условия вступления, но начинающий или слабый оборотень едва ли может рассчитывать на принятие в эту особую группу. Приглашение вступить в ложу может исходить только от Урата, уже считающегося членом общества.

Некоторые ложа обладают локальным характером и занимаются проблемами, связанными с аспектами местной культуры. Например, в Африке существует множество необычных лож, обучающих оборотней выживанию в этих землях без волков. Известны слухи о межплеменных ложах, но правда это или вымысел – доподлинно неизвестно.



Кровавые когти (Шутар Анзул)

Кровавые когти – самые свирепые воины среди Отверженных. Они поклоняются Волку-Разрушителю, грозному воину и пожирателю слабых. Называемый также Фенриром, он был самым неистовым из детей Отца Волка – хотя и не самым мудрым, а потому легко попадался в ловушки.

Когти живут по законам воинской чести. Они верят, что должны быть похожи на своего свирепого покровителя. По их представлению, любой враг, которого можно победить в бою, – это слабый враг. Последствия этого убеждения часто бьют их по носу, когда приходится иметь дело с противником, опирающимся не на боевые навыки, а на социальные тонкости и незримое манипулирование. Корпорация, цели которой противоречат задачам Когтей, едва ли выйдет на поле боя, даже если оборотни и смогут перебить её прихвостней. Только самые опытные и умные среди Когтей способны одержать верх над подобным врагом.

Клятва их племени гласит: “Не предлагай капитуляции, которой сам бы ни принял”. Подобный обет создаёт дополнительный уровень трудностей, способных привести стаю к горькому поражению, если только её не будут сдерживать более осторожные оборотни.

Костяные тени (Хирфатра Хишу)

Костяные тени ищут спрятанные знания в мире духов. Они не знают себе равных, когда дело касается магических тайн и Мира теней. Они унаследовали любознательную натуру Матери Луны и инстинктивные знания Отца Волка обо всём, что касается мира духов. После убийства Отца Костяные тени заключили сделку с Волчицей смерти, которая некогда

заглянула во владения самой Смерти и вернулась в Пангею с необычными знаниями. Как говорят Тени, это подходящий тотем для детей богини, которая ходит между светом и тьмой, и духа-волка, который путешествовал между мирами плоти и духа.

Тени бесконечно ищут озарение во мраке. Они исследуют величайшие секреты, учатся неизвестным обрядам и постигают тайны великих духов. Костяные тени помнят, что Отец Волк никогда не устал искать новых знаний о мире, и они оплакивают своим воем потерю его великой мудрости.

Клятва их племени гласит: “Воздавай должное всякому духу”. Эту фразу принято рассматривать как завет выказывать уважение союзникам и нести смерть врагам. Костяные тени верны своему обету. Мало кто осмеливается отказать этим мастерам мрака и колдовства в возвращении долга. Тени всегда расплачиваются за услуги, которые им оказали духи, Урата, смертные и любые другие создания. Но с той же тщательностью они несут возмездие тем, кто дерзнул их предать или даже решил перейти им дорогу в открытую.

Охотники во тьме (Менинна)

Охотникам во тьме не интересны люди или их общество. Они не верят, что Отец Волк одобрил бы сегодняшнее состояние мира. Тотем Охотников, Чёрная волчица, считается самым первобытным среди всех духов, что присматривают за оборотнями. Многие Охотники во тьме стараются проводить в обличье волков как можно больше времени. Те же, кто обитает в городах, принимают человеческий облик лишь для удобства охоты.

Многие из них желают вернуть мир обратно в его первозданное состояние, возродить древних хищников и очистить воду, землю и воздух в этом мире. Некоторые отвергают современные удобства, даже те, которые могут помочь в охране их территории.

Клятва их племени гласит: “Не позволяй кому-либо вторгнуться в твои священные владения”. Разумеется, покуда в коллективе Урата нет единогласного мнения о том, что следует считать “священными владениями”, а что нет, Охотники во тьме сами их назначают. Обычно они заботятся о нетронутых, диких уголках природы и находящихся под угрозой животных. В других случаях они стараются найти общий язык с людьми, чтобы показать им, насколько быстро исчезают природные ресурсы.

Железные ваятели (Фарсил Лухаль)

В отличие от Охотников во тьме, Железные ваятели стараются жить среди людей ради их же блага. Ваятели (хотя другие вервольфы редко называют их без сопутствующего прилагательного) почти всегда живут в городах. Их тотем, Рыжий волк, считается мастером адаптации и близким родственником Койота.

Железные ваятели убеждены, что если они отстанут от людей в технологическом или социальном плане, они обречены на поражение. Врождённые силы, предоставляющие Урата преимущества перед людьми (их физическая мощь, дух, магия и даже Лунатизм) теряют своё значение в мире современных технологий. Они привлекают в свои ряды тех вервольфов, которые не хотят утратить былую человеческую личность и готовы работать с людьми. В этом заключается одновременно их сила и слабость: Ваятели часто имеют больше союзников и снаряжения, чем другие Урата, но это же означает, что они просто физически не в состоянии защитить каждого из дорогих им людей.

Клятва их племени гласит: “Во всём прославляй свою территорию”. По мысли Ваятелей, секрет грамотной адаптации заключается в том, чтобы учитывать сложившиеся

обстоятельства во всей их полноте и стараться использовать их в своих интересах. Поэтому, лишь почитая свою территорию и уважая людей, живущих в её пределах, это племя может соблюсти достичь процветания.

Грозовые владыки (Иминир)

Как и положено при их имени, Владыки занимаются делами самих Отверженных. Они известны своей стихийной мощью и политическими амбициями. Они не имеют особых предпочтений в образе жизни и выборе мест обитания. Что про них можно сказать определённо, так это то, что Владыки делятся на две широкие группы: тех, что наслаждается властью над природой, и тех, кому нравится господствовать над окружающими.

Грозовые владыки беспощадны к себе в той же степени, что и к окружающим. Их тотем, Снежный волк, считается порождением снежных бурь и ледяных ночей. Как только Владыки определяются с целями стаи, задачами племени и своими собственными интересами, они начинают преследовать их с устрашающим упорством. Многие Отверженные считают их самодовольными властолюбцами, однако сами Владыки убеждены, что другие Урата охотно заняли бы их место, если бы им только хватило упорства.

Грозовые владыки верят, что оборотни должны стать повелителями всего мира как встарь – или, по меньшей мере, властителями границ между духом и плотью. Клятва их племени гласит: “Не показывай свою слабость и не позволяй ей воспользоваться”. Они превозносят древнейшие идеалы Урата и считают своей задачей вести Народ к утраченной славе. А это требует твёрдой руки и властной натуры. Неудивительно, что они отказывают себе в такой роскоши, как колебания и другие признаки слабости.

Призрачные волки (Цихитра Нумеа)

У Призрачных волков нет общего тотема – в сущности, их сложно даже назвать племенем. Название “Призрачный волк” не следует считать термином – скорее это распространённое сочетание, позволяющее подчеркнуть сожаление о потерянном соратнике (хотя в редких случаях оно может подразумевать и оскорбление). Эти *Цихитра Нумеа* выбрали для себя путь, не ограниченный Запретами тотема, чтобы насладиться полной свободой... за немалую цену.

Призрачными волками называются оборотни, не примкнувшие ни к одному из племён. Несмотря на это, они достаточно часто объединяются в союзы с племенами Луны. Им нравится бегать в стае, и большинство из них сохраняют хотя бы слабую тягу к коллективу других Урата. Более того, многие из них принесли Клятву Луны и считают себя Отверженными. Если они примыкают к стае других вервольфов, они разделяют почтение своих соратников к общему тотему, а потому не следует ожидать, что *Цихитра Нумеа* будут проявлять враждебность к миру духов. Впрочем, хватает и тех, кто избегает вступления в стаю и живёт в одиночестве на маленькой территории или постоянно в дороге.

Но при всём при этом многие из таких Волков не связывают свою жизнь с тем или иным тотемом. Они могут вступить в какое-нибудь из племён и затем выйти из его состава. Некоторые и вовсе смеются над самой идеей племенного тотема. Наконец, среди них есть те, кто признаётся, что им не хватает своего покровителя. Такие оборотни просто чувствуют, что дух, с которым они смогут ужиться, действительно существует... где-то.

Враги

И сами Урата, и их владения постоянно находятся под осадой противников, вышедших из обоих миров: и физического, и незримого. Большинство прямых угроз возникают в материальном мире. В земной реальности хватает существ (живых и не только), которые делят с Урата единое пространство и соперничают за одни и те же ресурсы. Большая часть подобных созданий имеют хотя бы смутное представление о мире духов, и многие из них даже знают, что духи природы и Урата находятся не в лучших отношениях.

Вероятно, крупнейшим конфликтом в жизни любого оборотня всегда остаётся кровавая распря с Чистыми. И пусть одна стая Отверженных часто может сцепиться с другой, а хватает случаев, вынуждающих их драться насмерть, любая из этих стычек происходит по *личным* мотивам – тогда как Чистые движимы лишь своим фанатизмом и яростью. Неудивительно, что их считают одними из самых опасных врагов Урата.

Оборотни редко доверяют другим чудовищам, и это чувство взаимно. Безусловно, Народ почти никогда не ведёт открытых боевых действий с другими мистическими обитателями Мира Тьмы. Такие создания чаще всего заинтересованы в поддержании анонимности и не так уж часто связываются с оборотнями. Однако все они живут в одном мире, скрываясь среди обычных людей. В каком-то смысле все они заперты в одной клетке. А потому не следует удивляться, когда той или иной стае приходится вступить в схватку за территорию с другими загадочными порождениями Мира Тьмы – иногда пытаюсь отнять у этих чудовищ ценные земли, а иногда защищая от них свои локусы, фетиши и другие ресурсы.

Само собой, в некоторых обстоятельствах оборотни могут и заключить союз с другими обитателями ночного мира, хотя главным образом они предпочитают компанию себе подобных. Согласно древним легендам, Урата сражались бок о бок с вампирами, когда гунны вторглись в римские земли. Отверженные и Чистые сообща отражали угрозу Идигам, когда те вернулись на Землю. Такие альянсы складываются нечасто, однако их трудно назвать совсем уж неслыханным явлением.

Конфликты между Урата и духами редко оказываются столь открытыми, однако именно это делает их столь опасными, а зачастую и затяжными. Оборотни не могут просто истребить всех враждебных духов на своей территории. Физический и духовный миры связаны, и массовая гибель духов приведёт только к появлению безжизненной и бездушной пустоши. А опустевшие владения в царстве теней могут занять другие духи, зачастую ещё более враждебные, чем предыдущие. Вдобавок, большинство духов подчиняются своим повелителям как раз в обмен на защиту. А потому оборотни, решившие очистить от бунтующих духов пару акров земли, могут в конечном счёте увидеть у себя на пороге целую армию разъярённых врагов.

Чистые племена

По словам Отверженных, тысячи лет назад основная часть Первой стаи восстала и убила Отца Волка. Однако не все запятнали себя этим преступлением. Некоторые из тех древних оборотней испугались клыков Отца Волка. Другие попросту не заботились о том, насколько успешно Отец защищал физический мир (если бы духи поработили и уничтожили людей, то что с того оборотням? Слабый уступает сильному). Третьи покинули Пангею, неспособные принять одну из сторон и решив присоединиться к победителям.

Потомки этих оборотней не считают себя Отверженными; они возлагают вину за смерть Отца Волка на потомков его убийц. Они называют себя Чистыми племенами, или попросту Чистыми. Племена Луны плохо знакомы со своими разобщёнными родственниками, хотя некоторые из них и бывали на другой стороне. Известно, что Чистые следуют за

Перворожждёнными, которые близки тотемам Отверженных, однако рассорились друг с другом многие тысячи лет назад.

О чём племена Луны знают наверняка, так это о нерушимой вере их “Чистых” родичей в то, что мир не сможет вернуться в благословенные времена Пангеи, пока в живых остаётся хоть один Отверженный. Важно отметить, что эти две фракции редко ведут открытую войну – боевые действия часто уступают место партизанским вылазкам, точечным ударам с немедленным отступлением назад, во тьму.

Как и Отверженные, Чистые племена обладают необъятными территориями по всему миру. Их владения могут находиться даже в самом центре современного города или, напротив, в дикой глуши; их презрение к людской расе очевидно, однако они всё равно готовы жить среди “овец”, когда этого требует ситуация. Нередко их территории граничат с владениями Отверженных, но бывает и так, что ближайшая стая Чистых оказывается за много миль от земель Урата. В некоторых регионах Отверженные сильны, а Чистые малочисленны и разобщены, но чаще случается так, что Отверженные вынуждены из-за всех сил отбиваться от постоянных атак своих Чистых родичей. Говорят, что в целом Чистых намного больше, и опытные стаи Отверженных склонны этому верить.

По всей видимости, у Чистых племён сложились другие отношения с миром духов, чем у Отверженных – и, похоже, у них есть множество сильных союзников. Способности их тотемов отличаются даже более жутким характером, чем дары покровителей Урата, и во время конфликтов многие Чистые превращаются в грозных чудовищ, напоминающих скорее монстров из легенд, чем волков. Рассказывают о многочисленных ритуалах, вызывающих к силам, попросту неизвестным Урата. Если верить этим рассказам, складывается впечатление, будто Чистые поставили своей целью помешать племенам Луны охотиться на сбежавших из Мира теней духов. Однако в действительности они стремятся восстановить господство Мира теней, выковав новую Пангею, в которой человечество снова преклонится перед владыками духов. Такое тёмное отражение Клятвы Луны, без сомнения, снискало Чистым признание в царстве теней.

Если у Чистых и есть свои слабости, то это взаимодействие с Матерью Луны – точнее, отсутствие такового. Они лишены лунных знаков – возможно, в силу собственного высокомерия, которое не позволяет принять её благословения. Несмотря на свою ненависть к Отверженным и готовность убить любого из них, Чистые никогда не используют серебряное оружие против сородичей. Более того, никто и никогда не видел их с серебряными предметами в руках. Некоторые Кахалиты считают, что проклятье Матери действует на них гораздо сильнее, чем на Урата, однако насколько – остаётся секретом, который Чистые племена ревниво охраняют от своих древних врагов.

Не так давно, в 1990-ые годы, Чистые провели серию хорошо скоординированных атак по всей Северной Америке. Этот факт немало встревожил Урата, поскольку Чистые смогли захватить огромную территорию именно потому, что работали сообща. Самая организованная война среди оборотней произошла из-за фанатичной ненависти, и этот факт не сулит Отверженным ничего хорошего.

Огнерождённые (Изидах)

Под этим названием известны духовные лидеры и идеологи Чистых племён. Они чаще других напоминают Урата об их преступлении, которое можно искупить только кровью. Их иступлённые проповеди призывают истреблять племена Луны любыми доступными средствами, так чтобы как можно больше побеждённых присоединилось к самим *Изидах*.

Они называют Отверженных еретиками, которые чтят Луну, в то время как должны воздавать почести Отцу Волку. Пока в живых остаётся хоть один потомок убийц Отца, кровавое пятно в истории расы оборотней не должно быть забыто. По их риторике, только огнём можно выжечь такой позор – и подпалённые шкуры некоторых оборотней, оставшиеся после ритуалов Огнерождённых, свидетельствуют о том, насколько буквально они воспринимают свою пропаганду.

Огнерождённые следуют за духом Бешеного волка, и их Дары основаны на распространении болезней наряду с религиозным фанатизмом. Как и их духовный покровитель, сами они всегда рады принять перебежчика из числа Урата. В этом племени хватает опытных и харизматичных ораторов, а их речи о кровавом проклятии Отверженных звучат так выразительно, что роняют семена сомнения в души Отверженных. Когда оборотень поворачивается спиной к племенам Луны, чтобы вступить в ряды Чистых, чаще всего это означает, что он собирается переметнуться к Огнерождённым. Если, конечно, он доживёт до этого момента.

Запрет Бешеного волка состоит в нетерпимости ко лжи. *Изидах* должны искоренять ложь в ту же секунду, когда она прозвучала – даже если это означает ссору с другими оборотнями.

Белоснежные лапы (Тзуумин)

Серебряный волк – тотем племени Белоснежных лап – одержим чистотой. Он не принимает ничего и никого, кто хотя бы отчасти связан с “выродками Луны”. По всей видимости, его дети используют магию крови, чтобы раскрыть происхождение оборотня. Если новый рекрут был рождён в коллективе Отверженных, а не Чистых, ему никогда не позволят вступить в это племя. Только “чистейшие из чистых” могут заслужить прощение Серебряного волка. Даже те из Урата, которые отрекаются от Отверженных в пользу Чистых из-за глубокого раскаяния в своём древнем злодеянии, никогда не получают возможности бороться с Белоснежными лапами бок о бок.

Там, где Огнерождённые изрыгают пламя страсти и фанатизма, Белоснежные лапы сохраняют выдержку и трезвомыслие. Похоже, они обладают сильнейшими способностями предвиденья среди Чистых и зачастую руководят самыми долгосрочными миссиями. Они больше других стараются поддерживать видимость человеческой жизни, хотя, если верить слухам, подпавшие под их влияние люди влачат незавидное существование в качестве рабов *Тзуумин*. Молодые Отверженные часто предполагают, что Белоснежных лап можно вразумить и склонить к мирному соглашению, однако эти мечтатели встречают один и тот же конец – нередко превращаясь в груды кровавых ошмётков. Ненависть Белоснежных лап к убийцам Отца может быть не такой пылкой, как ярость Огнерождённых или свирепая злоба Королей хищников, но назвать её менее сильной было бы попросту недальновидно.

Лишь те, кто обладает чистой родословной, могут подняться к вершинам славы и влияния среди *Тзуумин*. Сила здесь передаётся прежде всего по наследству, а не заслугам, как это происходит в рядах Отверженных.

Короли хищников (Нинна Фарах)

Это имя взяли себе жестокие первобытные монстры, следующие за Ужасным волком и избегающие удобств современной цивилизации везде, где это возможно. *Нинна Фарах* ненавидят Отверженных не за убийство Отца Волка – они признают, что любой, кто не был способен себя защитить, не имеет права на жизнь, – однако они не могут простить им раскола

Пангеи, которая была раем для истинных охотников. Если бы не увядание Пангеи, даже сами Урата могли бы охотиться на её открытых просторах, обходясь с людьми, как со скотом, которым те и являются. В каком-то смысле они уважают предков Отверженных за то, какими великими охотниками они были в свою эпоху, и они отдают должное самим Урата, восхищаясь, какими сильными противниками они стали. Однако пока Отверженные стремятся сохранить мир таким, какой он сейчас, Пангея не может вернуться. Поэтому они должны умереть.

Любимой боевой формой Королей хищников всегда оставалась Уршул, в которой они способны терзать противников своими чудовищными клыками. *Нинна Фарах* – главная ударная сила Чистых племён, и даже их союзники стремятся держаться подальше от них в пылу схватки. Их ритуальные охоты отличаются такой жестокостью, что после каждой из них на столах правоохранительных служб скапливаются целые груды папок о нераскрытых убийствах. Похоже, они признают первенство Белоснежных лап в политических вопросах, хотя неясно, смогут ли последние контролировать их в чрезвычайных обстоятельствах.

Запрет Ужасного волка состоит в его неспособности касаться любого творения человеческих рук, если только это не делается для его уничтожения. Он не может ходить по дорогам, не может касаться одетых людей. Даже пробежка по вспаханному фермерскому полю ранит его лапы. На детей Ужасного волка этот запрет действует слабее, однако они всё рано стараются носить одежду собственного изготовления – часто из кожи своей добычи.

Адские гончие (Эсах Гадар)

Строго говоря, эти оборотни не обладают собственным племенем. Они не следуют за Перворожденным и не приносили Клятву Луны – хотя иногда притворяются, что это так. Большинство Гончих некогда состояли в одном из восьми племён, и некоторые даже сохраняют в сердце частицу преданности их идеалам. Однако по-настоящему они верны только своим спиритическим покровителям, натура которых даже темнее, чем у самого дикого из волков-духов.

Важную роль в мифологии Гончих играет легенда о Первой ране, которая была нанесена глубинам мира теней в стародавние времена, ещё во времена Падения. С тех пор открылось множество новых Ран, отражающих злодеяния мира плоти. Раны гноятся и раздуваются, постепенно начиная кишеть духами боли и ненависти, жадности и гнева, жестокости и греха. Как говорят сами Гончие, природа увядает потому, что в человеческом сердце сильны лишь самые тёмные эмоции наподобие боли, отчаяния и ненависти. Если бы вселенная не была заражена этими чувствами, творческие эмоции были бы самыми сильными из всех, которые могли бы почувствовать сердца людей и оборотней. Но в нашем мире это не так. Духи боли, ярости, ненависти и похоти куда многочисленнее любых покровителей чистой любви, радости и сострадания.

Адские гончие хотят быть на стороне победителей. Они склоняются перед безымянными властелинами этих отрицательных сторон мира – могучими духами, которые становятся лишь сильнее по мере разложения человечества. Если страдание, страх, ненависть и похоть овладели душами живых существ в такой степени, Гончие будут служить этим силам. И когда подобные духи окончательно придут к власти, *Эсах Гадар* разделит с ними часть их божественной силы.

Гончие ведут неприметный образ жизни, скрываясь среди Отверженных и Чистых. Их присутствие почти невидимо, хотя и ощутимо. С каждым годом происходит всё больше убийств. Больше людей решаются покончить с собой. Больше семей распадается. Их путь

отмечает тонкий запах разложения, несущий только одно сообщение: “Поддайтесь”. Говорят, что впадая в Смертельную ярость, Гончие получают такую безумную силу, что превосходят любого оборотня из обеих фракций. Но настоящая сила Гончих заключается в том, что они могут охотиться, не попадаясь на глаза окружающих. Их демоническая метка не видна никому, кроме них самих. Какими бы бесчеловечными и жестокими они ни были, *Эсах Гадар* скрывают это за маской честности и здравомыслия. Ни один оборотень не знает, кто из его товарищей в конечном счёте может оказаться одним из Гончих.

Угрозы из царства теней

Духи

Под анимизмом понимается вера в то, что у каждой физической вещи есть свой духовный “двойник” – и в Мире Тьмы это убеждение полностью соответствует действительности. Более того, анимизм можно вполне уверенно назвать одной из тайных основ вселенной. Многие (хотя и не все) объекты обладают неосязаемой связью с духовным миром. Это касается некоторых животных и растений, механизмов и даже сильных переживаний наподобие страха и боли. Духовные двойники не отличаются добротой и непрестанно пожирают друг друга в ожесточённой борьбе, напоминающей процесс естественного отбора. Многие духи враждебны к обитателям материального мира, и практически все из них видят в человечестве лишь источник силы и энергии. Другие просто хотят испытать удовольствия плоти и просачиваются за Вуаль, чтобы удовлетворить свои тёмные страсти.

Легенда об Отце Волке повествует о том, как он стерёг Граничные земли и разбирался с нарушителями, изгоняя или убивая самых опасных на месте. Теперь он мёртв, и Урата остались единственными, кто может выполнять его работу. Именно поэтому духи ненавидят их с такой силой. Они не могут простить их не за саму смерть Отца – духи не испытывали любви к этому великому охотнику, – а за их двойственную, противоестественную природу, за способность совмещать в себе тело и дух и за самовозложенные обязанности судей духовного мира. Оборотни стоят между духами и объектами их жестоких страстей. Неудивительно, что духи испытывают к ним такую жгучую ненависть.

У каждого духа есть свой Запрет – табу или, напротив, потребность совершать определённые действия. Родственные духи часто имеют похожие, но не идентичные Запреты. В частности, один дух огня может быть неспособен использовать свои силы во время ливня, а другой будет в состоянии использовать лишь половину своих сил в зимнее время, если только его не пригласят внутрь помещения, где он сможет расправить плечи. Итеуры по мере сил собирают информацию о разнообразных Запретах, стараясь выявить самый удобный способ удерживать духов в узде.

Деятельность духов в мире плоти достаточно ограничена. Например, многие из них привязаны к своей физической форме и могут покидать её только во сне или под действием чар (или не могут вообще). Большинство духов связаны сложными договорами, которые определяют их деятельность. Древние сделки дают каждому волшебнику или оборотню возможность заручиться помощью духов с помощью соответствующих ритуалов и подношений. Естественно, такую помощь сложно назвать добровольной.

Духи имеют сложную феодальную иерархию. Практически каждый из них в своё время присягнул повелителю той или иной области Мира теней. В свою очередь, такой повелитель обещал поддерживать и защищать своих вассалов. Кроме того, повелители духов могут и сами подчиняться более сильным сущностям, а те – ещё более сильным, что образует длинную цепь, ведущую к Инкарнам, живущим в призрачных пустошах. Например, в одном

из современных городов духи кошек преклоняются перед хитрым и жестоким Кровавым Томом, который оказывает почтение Гордой матери, устрашающей кошачьей Инкарне, что терроризирует по ночам дороги теней. Некоторые духи выступают в роли союзников Урата, потому что являются вассалами Перворождённых или привязаны к тотемам стаи. Но абсолютное большинство обитателей *Хисила* не испытывают тёплых чувств к детям Матери Луны и Отца Волка.

Чем могущественнее дух, тем вероятнее, что он служит сразу нескольким господам, вынашивает планы занять место кого-нибудь из них в этой призрачной иерархии или “копает” под своих товарищей. Эти амбиции и соперничество являются главной слабостью духов – помимо Запретов. И последнее хорошо известно Урата.

Одержимые

Когда дух проникает в физический мир, он оказывается уязвим практически ко всем внешним воздействиям. Единственным способом защититься становится обретение материальной оболочки. Бестелесный дух ещё способен использовать свои Нумина (силы, присущие духам), но чтобы обрести своё подлинное могущество, ему нужно тело. Одни используют в этих целях Нумина материализации, другие, неспособные на этот трюк, вынуждены искать иные пути. Самым же типичным способом войти в тело становится *одержимость*.

Когда дух вселяется в живое существо – порой даже животное, но обычно жертвой становится человек, – появляется нечто, что оборотни называют *Хисиму*, или “марионетка”. Человеческие тела лухи предпочитают потому, что те способны использовать инструменты и оружие, свободно перемещать по миру, предаваться практически любой приятной (или болезненной) деятельности и так далее. В то же время, люди достаточно слабы, чтобы сдаться захватчику практически без сопротивления. Попытки вселиться в оборотня или другое чудовище слишком опасны. Чаще всего дух старается спрятаться от вервольфов, не привлекая их внимания и тем более не пытаясь поработить одного из них.

Существуют два состояния, в которых может пребывать одержимая жертва. В первом случае жертва становится пособником духа, во втором – его рабом. Пособник духа (или *хисису*) – более слабая форма одержимости. Вселившийся дух способен мягко и незаметно подталкивать человека к определённым желаниям и поступкам, словно пассажир на заднем сиденье автомобиля. И напротив, рабы (или *дугусим*) являются жертвами полной и окончательной одержимости. Дух управляет каждым движением такой жертвы, и столь прямой контроль может повлиять на саму плоть человека. Например, *дугусим*, захваченный духом стекла, может обнаружить, что его ногти и зубы разрушаются, а на их месте вырастают острые стеклянные осколки.

Желания духов зачастую опасны для человеческой психики, часто уводя марионетку от её друзей, семьи, работы и дома. Для большинства людей, незнакомых ни с магией, ни с теми, кто ей занимается, подобное почти всегда оканчивается разрушением жизни. Разумеется, рабы духов редко переживают от подобных проблем ввиду абсолютного подчинения духу. Когда носитель духа погибает, тот просто находит себе новую жертву и продолжает свою смертоносную деятельность.

Слабые духи проявляют себя постепенно. Волевые люди способны удерживать желания носителя под контролем, прилагая к этому усилия воли или прибегая к наркотикам и медикаментам. Некоторые стаи даже находили людей, добровольно впусивших в себя духов в результате необычных воззрений или амбиций. Более того, некоторые из них держались с духами как равноправные партнеры.

Изгнанники

В конце 60-х годов прошлого века по всему миру начали появляться сущности, отличавшиеся колоссальной силой и поистине неопишимым обликом. Они захватывали сильнейшие локусы, подавляя местных духов, включая тех, которые стерегли владения оборотней. Урата, сталкивавшиеся с этими монстрами, поначалу не могли понять, с чем имеют дело, пока из глубин их памяти не всплыло древнее имя: *Идигам*. Под этим названием были известны духи, появившиеся ещё до того, как Пангея окончательно сформировалась. Отец Волк изгнал их в глубины Мира Теней, лежащие за пределами досягаемости любого оборотня.

Никто из Урата точно не знает, каким образом Идигам освободились из своей древней темницы и как они нашли путь сквозь толщу земли. Никто даже не знает, сколько их сбежало и куда делись остальные. Единственное, что действительно имело значение: они были здесь. Сила одного Идигам была сопоставима с могуществом нескольких стай, и в течение десятилетия они оставались величайшей угрозой, с которой сталкивались Урата.

Изгнание Идигам предшествовало возникновению Вуали, и главной их целью по возвращении в земной мир стало её разрушение, с тем чтобы они смогли вернуть себе возможность путешествовать между царствами плоти и духа. Какими были другие их намерения, Урата понять не смогли. Эти духи овладевали людьми, увеча и искажая живую плоть самым чудовищным образом. Одержимые похищали других людей и притаскивали их к своим повелителям, чтобы те смогли воспользоваться ритуальной магией и придать им форму, физически невозможную в земном мире.

Оборотням удалось поймать и уничтожить многих Идигам – но не всех. Они продолжают прятаться в тёмных уголках мира, несмотря на то, что за тридцать лет на Земле так и не появилось новых изгнанников. Они могущественны, и каждый уникален. Единственное, что можно сказать о них наверняка – это то, что каждый из них способен выстоять в схватке с десятками оборотней.

Сонмы

Легенды гласят, что во времена Пангеи Отец Волк выследил множество сильных духов, которые вторглись в физический мир. Большинство из них были пойманы и либо изгнаны в далёкие тюрьмы на краю света, либо убиты. Некоторые, однако, нашли способ сбежать от Отца Волка, рассеив свою сущность на множество маленьких частей. Но когда выросла Вуаль, они оказались в затруднительном положении, неспособные объединить осколки своей былой личности друг с другом. И хотя многие из них просто забыли о том, кто и что они есть, отдельные части их сущности начали эволюционировать в нечто большее. Постепенно эти осколки собирались вместе, сознательно или случайно отыскивая друг друга. Так они стали сонмами, или *Шарса*.

Сонм представляет собой единое существо, состоящее из множества тел. Каждый осколок прародителя-духа в тот или иной момент времени вселился в небольшое животное на манер *Хисиму*. Однако по мере того как эти осколки собирались вместе, они начинались сливаться и на физическом уровне. Два спиритических осколка в телах крыс становились одной, более крупной и умной крысой. Осколки, вселившиеся в пауков и разросшиеся до размеров баскетбольного мяча, в конце концов пожирали других духов в телах пауков, увеличивая свой размер и повышая сообразительность. Постепенно сонмы выросли до размеров людей, обретя и соответствующий интеллект.

Оно может решить замаскироваться и под человека – для этого сонм должен сожрать свою жертву, не затронув лишь его кожу, которую он затем натянет на себя. И хотя украденная

кожа стремительно разлагается, она позволяет *Шарса* скрываться среди людей и предоставляет дополнительную защиту от тех, кто желает его убить.

Даже сражённый сонм не всегда погибает по-настоящему. В момент гибели он рассыпается на множество мёртвых животных обычного размера так, если стая оборотней убьёт Бешилу, то единственным доказательством его существования станет кучадохлых крыс. И всё же одна особь всегда неизбежно остаётся жива, и именно в ней скрывается выживший дух. Если вервольфы сумеют быстро найти и прикончить это создание, сонм исчезнет навеки. В обратном случае он вернётся – и будет помнить, кто ранил его в прошлый раз.

Чаще всего Урата сталкиваются с двумя разновидностями этих существ: Бешилу, или крысиным сонмом, и Азлу – сонмом из пауков. За минувшие тысячелетия оборотни собрали достаточно информации, чтобы перед их глазами начала постепенно вырисовываться история этих существ. Сегодня многие старейшины полагают, что в какой-то степени понимают происхождение, природу и цели крысиного и паучьего сонмов. Но ходит молва, что существуют и другие сонмы помимо Азлу и Бешилу: рои саранчи, идущие по следам африканских бедствий, люди с гнёздами змей в животе и другие чудовищные амальгамы. Старейшины принимают во внимание, что в мире почти наверняка существуют другие подвиды *Шарса*, предполагая, что по каким-то причинам они стараются оставаться вне поля зрения оборотней.

Азлу: Паучий сонм

Урата известны легенды о кошмарной Ведьме-прядильщице, которая скрывалась среди первобытных лесов или под высокими горами, пока Отец Волк не поймал её и не разорвал в клочья. Однако за время погони, убегая на всех своих двенадцати паучьих лапках, она успела отложить яйца – сотни или даже тысячи, каждое размером с мышинный череп.

А после возникновения Вуали яйца начали вылупляться.

Азлу не до конца понимают, что заставляет их плести нити и создавать узоры, однако инстинкты заставляют их продолжать заниматься этим, несмотря ни на что. В момент вылупления из каждого яйца появляется паук величиной с тарантула с осколком духа Ведьмы-прядильщицы внутри. Такой паук обладает зачаточным интеллектом. Каждый осколок в сердце Паучьего сонма старается объединиться с другими, и они кормятся земными пауками, чтобы увеличиться в размере. Азлу с одним осколком может постепенно вырасти до размеров голубя. Более крупные и сильные, вобравшие в себя множество сородичей, становятся куда большей проблемой. Подобные создания способны принять формы полчищ крохотных паучков, громадного паука размером с небольшую машину, хитиновых пародий на человека или даже омерзительного сплава арахнида и человека. И конечно, достигнув размера, достаточного для поимки человека в свою паутину, оно может высосать его внутренности, не оставив ничего, кроме бесценной кожи.

Азлу вынуждены прясть – это побуждение сопоставимо с силой Запретов. Любимыми местами их обитания становятся локусы – в них всегда можно пожить оборотнем, колдуном, духом или другой жертвой. Некоторые Азлу исключительно сильны и живут в одиночестве, другие сплетают общую сеть и делят добычу поровну.

Второй по важности задачей Азлу считается укрепление Вуали с помощью их уникального Нумена. Частично они делают это из побуждения закрыть все локусы, кроме собственных, не оставляя потенциальным жертвам иного выбора, кроме как прийти прямо к ним в сети. Но также они подчиняются инстинкту плетения. Какая-то часть древнего страха Ведьмы-прядильщицы перед её преследователем отпечаталась на осколках внутри каждого яйца, и

этот страх существует по сей день. Несмотря на то, что Азлу не понимают, почему они должны запечатать мир духов от мира плоти, им всем снятся полузабытые кошмары об Отце Волке, который уничтожит их, если только найдёт. Пересекаясь с Урата, Азлу узнают в них переродившегося древнего врага, и начинают ещё активнее сплетать барьер между мирами.

Поэтому оборотни стараются истреблять пауков везде, где это возможно. Паучий сонм старается контролировать локусы, в определенной мере помогая уменьшить наплыв духов, что даже в какой-то мере облегчает работу оборотней. Однако заканчивается это плачевно: слишком уж сильно Азлу любят вкус плоти Урата. Что ещё хуже, они усиливают Вуаль и закрывают все локусы, кроме собственного, отрезая Народ от источников Эссенции. Азлу стремятся ещё сильнее отделить оба мира друг от друга, нанеся этим рану самой сути физического мира и превратив живых существ в безвольные оболочки. Само собой, это будет только на руку паукам. Можно только представить мир, полный сонного, беззащитного скота, которым они смогут кормиться без всяких опасностей.

Стая оборотней может с лёгкостью уничтожить несколько небольших Азлу, однако самые могущественные сонмы состоят из умных и сильных особей, наделённых могущественными Нумина (а нередко и ядами), и победить не так уж просто. А когда Азлу собираются на одной территории, поддерживая друг друга вместо попыток поглотить, они становятся настоящим бедствием для Отверженных.

Бешилу: Крысиный сонм

Крысиные сонмы рождены из страха, и именно страх движет ими. Легенды Урата гласят, что одним из самых упорных врагов Отца Волка был Чумной король – великий дух, процветавший везде, где распространялись болезни и хвори. Но хотя он был способен поражать смертных и духов заразой невообразимой силы, он не мог сделать подобного с самим Отцом Волком. Возможно, Чумной король обладал Запретом на столкновение с Отцом или же его сила была бесполезна против великого охотника. Возможно, он попросту не получил шанса её использовать. Но когда Отец Волк уловил его запах, всё, что мог сделать Чумной Король, – это бежать. И в своём страхе он придумал отчаянный план. Он разложил себя на тысячи осколков, запечатав каждый из них в телах живых крыс. Столкнувшись со столь рассеянным запахом, Отец Волк оказался не в силах найти его и воздать кару преступнику.

Однако когда Отец был убит и между мирами выросла Вуаль, многие осколки Чумного короля потеряли связь с царством духов. Одни начали увядать, пока не умерли вместе со своими крысиными носителями. Другие сумели выжить и постепенно набрали сил. В конечном счёте те из них, кто сумел пережить закат Пангеи, приняли форму разрушительных сонмов.

Как и любой другой сонм, Бешилу представляют собой единую сущность, движимую инстинктами, которые она сама не в силах понять до конца. Они привыкли действовать сообща и способны поглощать других крыс, срастаясь с ними и становясь всё сильнее. Некоторые принимают форму Крысиного короля из сказок – небольшой группы крыс, соединённых друг с другом хвостами. Более могучий Бешилу, собравший несколько осколков и поглотивший много крысиных тел, способен превратиться в юркого монстра – гибрид между человеком и крысой – или даже в странную крупную длинноногую крысу, отдалённо похожую на вервольфа в обличье Уршул.

Бешилу можно вполне уверенно назвать противоположностью Азлу. Там, где паучий сонм старается укрепить Вуаль, крысы неистово борются за её разрушение. Там, где Азлу стараются незаметно окружать локусы и контролировать их обитателей, Бешилу пытаются

создать как можно больше собственных, тёмных локусов. Складывается впечатление, что инстинкты подталкивают их сорвать Вуаль в надежде вновь воссоединиться с Чумным королём. Однако это стремление искажает окружающий мир. Возможно, это лишь отзвук их власти над заболеваниями, но когда Бешилу успешно открывают проход в мир духов на новой территории, часто такое место оказывается эпицентром сильнейших эпидемий.

А последнее, в глазах Урата, само по себе может быть веской причиной для уничтожения крысиных сонмов. Увы, это легче сказать, чем сделать. Бешилу скрываются в крошечных туннелях, и целые орды подобных созданий могут жить в городе, даже не объединяясь воедино и не попадаясь на глаза оборотням. Большая часть из них довольствуется человеческими размерами и интеллектом, но и этого достаточно, чтобы создать проблемы для местных Урата – особенно если учитывать численность этих существ. А принимая во внимание врождённые силы болезней и общее для них состояние безумия, вызванного застарелым страхом перед потомками своего древнего врага, нетрудно понять, почему Отверженные приходят в такой ужас, когда обнаруживают на своей территории следы, оставленные стаей крыс.

Враждебный мир

Существует множество всевозможных угроз, которые не являются частью мира оборотней, но находятся в опасной от него близости. Эти угрозы не связаны с царством духов или самими Урата, однако это делает их только более сложными для понимания и устранения.

Призраки

Души умерших людей похожи на духов, но лишь до определённой степени. Это эфемерные сущности, способные частично влиять на окружающий мир. Кое-кого из них на первый взгляд можно принять за духа, однако ни одного призрака невозможно призвать в земную реальность или подчинить своей воле с помощью ритуалов, которые оборотни используют для взаимодействия с духами. Они не живут в царстве теней и не связаны с ним. Многие призраки всё ещё сохраняют человеческое мышление, другие – руководствуются одной лишь бессмысленной страстью. Большая часть оборотней стремится упокоить призраков в соответствии со своим желанием защищать физический мир от всего эфемерного. Но зачастую это проще сказать, чем сделать.

Люди

Строго говоря, люди не так уж часто попадают в список врагов Урата, однако случается и так, что они создают оборотням целую череду проблем. В целом, Отверженные вынуждены соревноваться с людьми в борьбе за ресурсы и землю. Проблема заключается в том, что столкновения с людьми чаще всего происходят на их территории, где хватает ненужных глаз. Если вервольфу приходится бороться с противником в густонаселенном городе, полиция и службы общественной безопасности могут узнать об этом и попытаться вмешаться.

Кроме того, смертные постоянно оказывают влияние на окружающий их мир духов. А это подталкивает некоторых оборотней... уменьшить такое влияние. Ни одно другое существо не способно создать локус, полный отчаянья и боли, с такой быстротой, как люди. Равным образом, именно люди чаще всего привлекают в свой мир духов ненависти и злобы. Урата хорошо понимают, что люди необходимы им для сохранения Народа от вымирания, а иным оборотням повезло прожить более-менее лёгкую и счастливую жизнь до Первого превращения, что заставляет их до сих пор чувствовать привязанность к своим родным и

друзьям. Но в двадцать первом столетии многие оборотни начинают приходить к выводу, что людей стало больше, чем нужно. А если слишком много людей оказывают отрицательное воздействие на территорию оборотней, то приходится “принимать меры”.

Ирония заключается в том, что, несмотря на своё влияние, люди ещё сильнее отрезаны от царства духов, чем оборотни. Теперь, когда Граничные земли заменила Вуаль, люди просто не ощущают близости духовного мира. Там, где когда-то они подпитывались энергией мира духов, теперь образовались пустоты, которых сами люди даже не чувствуют. Тем не менее, люди инстинктивно стараются заполнить эти пустоты религией или пороками, обращаясь к чревоугодию, похоти или алчности в попытках удовлетворить голод, сущность которого они просто не в силах понять.

Однако люди могут стать и прямой угрозой для оборотней. Лунатизм срабатывает далеко не всегда, и не каждый смертный, увидевший оборотня в его боевой форме, умирает сразу после этого. Неспроста людям известны легенды об оборотнях. Даже в последние века встречу с вервольфами пережило достаточно смертных, чтобы их рассказы легли в основу современной мифологии.

Потенциально люди всегда остаются одними из самых опасных врагов, каких только могут нажить себе оборотни. Человек, узнавший о существовании вервольфов, может и не сравниться по силе с Чистыми, однако с современным вооружением шутки плохи, а уязвимость оборотней к серебру в последние годы стала практически общеизвестным фактом. Решительный человек, набравшийся смелости выйти на борьбу с этими монстрами, может оказаться угрозой куда хуже иных порождений Тени.

Неизвестные

В старых туннелях скрываются голодные каннибалы, пожирающие своих жертв целиком, оставляя лишь зубы. Ходят слухи о людях, не обладающих тенью и поедающих спящих бомжей. Внутри некоторых зданий встречаются места, в которые лучше не заходить. Последний, кто присел там отдохнуть на пару минут, очнулся спустя три дня абсолютно беспомощный и слепой.

Как можно сражаться с такими созданиями? Более того, как вообще узнать, что они собой представляют? Надёжных способов борьбы с неизвестным противником по очевидным причинам нет. Столкнувшись с таким врагом, стая должна целиком положиться на свои навыки и решительность.

Пути Отверженных

В какой-то степени оборотней объединяет общая культура, но по сравнению с людьми они существуют лишь в малочисленных и достаточно разобщённых группах. На ежедневной основе каждый Отверженный сталкивается лишь с несколькими представителями своего вида. Среднестатистический человек способен увидеть по пути на работу больше людей, чем многие оборотни видят своих родичей за всю жизнь. И всё же, с помощью могучих уз племени и старинных обрядов Отверженные сохранили многие из традиций, которых Народ придерживается по всему миру.

Стаи

Стая считается основной социальной единицей вервольфов. В случае конфликта практически любой оборотень скорее поддержит брата по стае, чем соплеменника. Племя олицетворяет великие идеалы, но стая – это семья. Время от времени стаи могут поддерживать шаткий пакт о взаимопомощи, если какая-то из сторон будет сильно нуждаться

в последнем, однако оборотни никогда не поддерживают по-настоящему структурированную организацию.

Размер стаи может варьироваться от трёх до десяти членов. При попытке собрать более крупную стаю Урата почти всегда обнаруживают, что они начинают распадаться на две или три более мелких группы, хотя этот процесс проходит достаточно мирно. Идеальным вариантом считается стая с пятью оборотнями, в которой каждый обладает собственным знаком. К сожалению, такие “благословенные стаи” очень редки, поскольку не так уж часто случается так, что сразу пятеро оборотней проходят своё Превращение друг за другом в разные фазы луны. Однако когда такое случается, это лишь добавляет участникам стаи веру в своё предназначение для великих свершений.

Увы, стайные узы не всегда гарантируют хорошие отношения. Подобно родственникам, регулярно грызущимся между собой, братья по стае могут спорить и даже ссориться – иногда по серьёзным вопросам, но часто из-за пустяков. И всё же подобные разногласия не способны разрушить стаю или даже уменьшить её силу в случае опасности. Настоящие оборотни не бросают друзей по стае пред лицом опасности, откуда бы та не пришла – со стороны их сородичей, чужаков или кого бы то ни было.

Тотем

Тотем стаи олицетворяет её связь со спиритическим миром. Обычно речь идёт о духе средней силы, зачастую связанным с животным миром. Конечно, бывают духи и другой природы – например, Лесной кошмар, появившийся из громадного дуба посреди территории стаи. Равным образом, некоторые группы Железных ваятелей располагают тотемами, зародившимися внутри зданий, памятников и даже машин.

Тотем перемещается вместе с основной частью стаи, поскольку он привязан к физическому объекту. Почти ни один тотем не обладает способностью материализовываться по собственной воле, хотя эти духи и остаются поблизости от Урата, с которыми связаны. Тотем стаи может общаться с другими духами или даже шпионить на благо стаи. Воинственные духи способны даже присоединиться к битве в Тени, хотя не всегда разумно подвергать их такой опасности, особенно когда дух может принести больше пользы благодаря наблюдению за противником, а не схваткам. Стайный тотем обеспечивает подопечных сразу целой чередой преимуществ. Он может предоставлять оборотням Дары, делиться с ними полезной информацией и созывать знакомых духов на помощь стае.

Способ, которым оборотни приобретают тотем, достаточно сложен. Многие духи враждебны Урата, которых они считают полукровками-узурпаторами, посмеявшимися подчинять себе жителей Тени. Духи почти никогда не рады появлению оборотней, кроме тех случаев, когда их присутствие выгодно им самим. Большинство духов попросту не хотят, чтобы оборотни лезли в их дела. Поэтому, хотя среди тотемов хватает духов-бунтовщиков и оппортунистов, многих оборотни принудили к сотрудничеству – угрозами, обещаниями дальнейшей помощи или другими методами.

Некоторые Урата обладают врождённой близостью к отдельной категории тотемов. Одни отличаются тягой к произведениям искусства, другие – взаимопониманием с животными, олицетворяющими тотем, а третьи – внутренним пониманием самого духа и его Запрета. Оборотень, работающий санитаром, может и не симпатизировать духу змеи, однако он знает, что они преследуют схожие цели. Тем не менее, большинство Урата не обладают подлинной связью со своим тотемом. Их узы возникают на добровольной основе и усиливаются только со временем.

Иногда случается так, что стая теряет тотем. Такое чаще всего происходит при его уничтожении, когда стая нападает на слишком сильного врага. К тому же, если стая становится чересчур малочисленной и остаётся в подобном состоянии долгое время, тотемный дух может попросту ускользнуть. Если количество членов стаи падает до двух более чем на месяц, побег тотема становится практически неизбежным. Именно поэтому в случае потери брата по стае оставшиеся вервольфы часто стараются найти замену прежде, чем их покинет и дух-покровитель. По этой же причине они могут примкнуть к другой стае, поняв, что у них просто не осталось иного выбора.

Потерять тотем можно и в случае его оскорбления. Безусловно, разбить узы стаи банальной грубостью почти невозможно, но каждый тотем имеет Запрет, который должны уважать и он сам, и его стая. В отличие от духа оборотни могут и не повиноваться Запрету, однако тотем не станет терпеть осознанное непослушание слишком долго. Незначительные нарушения Запрета могут лишь раздражать его, но регулярное повторение нарушений быстро приведёт духа в ярость. Он не только уйдёт от стаи, но и распространит по *Хисилу* слух, что данная стая абсолютно ненадёжна, и это наложит отпечаток на дальнейшие её отношения с миром духов. Стае заранее следует взвесить требования духа и свои возможности. Наконец, всего одного вопиющего нарушения Запрета достаточно, чтобы дух разорвал с Урата всякие отношения, не оставив ей шанса исправить содеянное.



Сковывание тотема

Духи, согласные добровольно помогать стае в качестве тотема, встречаются нечасто, но предоставляемые ими услуги слишком ценны для стаи, чтобы Урата обходились без них. Одних духов стаи попросту призывают, ловят и связывают ритуалами. Современные оборотни неодобрительно смотрят на подобное рабство, но традиционалисты указывают на то, что этой практикой пользовались на протяжении многих тысячелетий и что она не хуже привязки духа к материальному предмету. Закон мира духов гласит, что сильные пожирают слабых. Создание тотема определенно гуманнее, чем поедание духов ради Эссенции.

Захваченный тотем со временем может стать верным союзником или даже другом Урата, если с ним хорошо обращались и своевременно отвечали на его услуги щедрыми дарами. Другие с годами становятся всё более непокорными и могут представлять угрозу, если дух найдёт способ обойти договор и Запрет.



Альфа

Оборотни инстинктивно сбиваются в стаи: это буквально часть их природы. Те же инстинкты побуждают их агрессивно бороться за лидерство в любой социальной группе, а получив его, жадно использовать привилегии своего превосходства. Как и в случае с простой волчьей стаей, вожака оборотней называют альфой.

Среди волков первая часть добычи отходит сильнейшему, а потому альфа ест первым, в то время как остальные члены стаи только сидят, рыча и истекая слюной. Хотя оборотни не так сильно преклоняются перед статусом альфы, вожак всегда говорит от лица стаи и первым берёт награду, когда стая находит что-нибудь ценное. Если стая спит в одном доме, альфа

получает лучшую кровать. Если два члена стаи проявляют интерес к привлекательному партнёру, его получает альфа.

В стае может быть только один альфа, и хотя ему всегда можно бросить вызов, Урата хорошо понимают, что поединок может ослабить стаю. Никто не станет оспаривать лидерство альфы посреди боя, расследования или путешествия по опасным местам. Более приемлемым временем бросить вызов альфе и попытаться занять его место считаются периоды затишья между сражениями или другими значимыми событиями, но, опять же, подобного не может произойти, если такая драка будет грозить получением травмы или даже гибелью одного из участников.

Впрочем, умный альфа знает свои границы и не старается быть главным во всём. Большая часть таких оборотней всегда готовы обратиться за помощью и советом к братьям по стае, если им не хватает собственных знаний и опыта. Например, Раху обычно доверяет переговоры с духами Элодоту.

В некоторых стаях каждым из основных видов деятельности руководит свой альфа. “Благословенные” стаи, то есть стаи из пяти оборотней, принадлежащих к разным знакам, могут передавать полномочия вожака от одного члена к другому в зависимости от текущей фазы луны. В других стаях Раху может командовать в битве, Кахалит и Элодот руководить дипломатией, Иррака вести скрытную охоту, а Итеур – осуществлять магическую поддержку. И хотя требуется серьёзное координирование и доверие для того, чтобы эта схема работала без ошибок, стая, которой это удастся, будет куда более эффективной и гибкой, чем традиционные группы с одним бессменным лидером.

Поиск щенков

Даже те стаи, которым не посчастливилось увязнуть в непрерывных спорах за территорию, понимают, насколько важно вовремя отследить появление новичков. Прежде всего, оборотни стараются наблюдать за людьми в своей области. Кахалит может составить список известных жителей города, в жилах которых течёт хоть капля волчьей крови. Некоторые даже проникают в школы и университеты, чтобы узнать, у кого из детей слишком часто возникают проблемы или кто их создаёт. Если в пределах их территории не возникает конфликтов с кем-либо из обитателей Мира Тьмы, оборотни патрулируют окрестности раз в несколько ночей, высматривая аномалии и другие признаки спиритического вторжения. Если какой-либо человек вызывает возмущения в *Хисиле*, куда бы он ни пошёл, один из оборотней кусает его (вероятнее всего, пугая до смерти), а затем делится вкусом его крови с друзьями по стае, чтобы они смогли постоянно приглядывать за столь подозрительным смертным.

Но что делает стая, наткнувшись на оборотня, пережившего Превращение считанные дни или даже часы назад? Обычно она распространяет слухи об этом оборотне среди местных Отверженных, интересуясь, нет ли поблизости других молодых Урата, к которым можно было бы пристроить новичка для дальнейшего обучения. Собрав стаю из такого молодняка, Урата оставляют их на попечение более опытной группы оборотней. Последнее возлагает на учителей большую ответственность, хотя наставление молодых Урата вызывает уважение со стороны других местных вервольфов.

Бывает так, что щенка не удаётся сразу пристроить в новую стаю. В таких случаях его принимают под свою опеку те же вервольфы, которые его обнаружили. Если он окажется достаточно решительным и толковым, такие вынужденные покровители могут даже обнаружить, что они сами немало выиграли, приняв молодого в свои ряды.

Язык

Люди, обладающие волчьей кровью (а также оборотни перед самым Превращением), отличаются инстинктивной связью с волками. Они способны понимать смысл движений и рычания этих животных куда лучше обычных людей. Эта способность не имеет ничего общего с реальным знанием “волчьего языка” или простой наблюдательностью: умение разговаривать с такими животными передаётся лишь по наследству. До каких-то пределов это понимание распространяется и на собак, хотя кровь псовых за последние несколько тысячелетий разбавилась настолько, что их древняя природа иногда просто не проявляет себя.

Оборотни в облике волков не способны говорить на человеческом языке, но могут общаться друг с другом (и простыми волками) с помощью “волчьей речи”. И хотя волчья речь не способна передать сложные человеческие понятия, порой она оказывается на удивление выразительна. Вервольфы в форме Уршул тоже способны общаться на этом наречии, хотя большинство обычных волков не получит шанса понять их, поскольку будет улепётывать со всех ног при одном виде подобных чудовищ.

Также оборотни могут научиться Первому наречию – древнему языку, на котором говорят духи – а согласно легендам, на котором разговаривали и люди до распада Пангеи. Большинство оборотней отличаются инстинктивным пониманием Первого наречия и способны достаточно быстро им овладеть после непродолжительного обучения (разумеется, в роли учителя должен выступить другой оборотень или дух). Несмотря на то, что используемый Урата диалект отличается от того, который распространён в Тени (вследствие приспособления к волчьему рту и гортани), эти два вида наречия достаточно схожи, чтобы позволить оборотням и духам понимать друг друга без особых проблем.

Оборотни, принявшие облики Урхан и Уршул, не способны говорить по-человечески (их рты приобретают другую форму) точно так же, как оборотни, оказавшиеся в обликах Хишу и Далу, не могут общаться по-волчьи (поскольку такая “речь” во многом основана на движении хвоста и меха). Приняв форму Гауру, оборотень способен разговаривать (хоть и с определёнными усилиями) на обоих языках – хотя, когда приходит время боевой формы, обычно становится уже не до разговоров. Иными словами, на Первом наречии можно общаться в любой форме, кроме Урхан, однако удобнее всего им пользоваться в формах Далу и Гауру, которые позволяют издавать соответствующее рычание и другие звуки.



Вой

Оборотни умеют не только выть, как их родичи из числа обычных волков, но и вкладывать в этот звук больше смысла, чем можно подумать. Впрочем, следует сразу отметить, что вой оборотня имеет достаточно мало общего с собачьим лаем, волчьим рычанием и даже самым буквальным звериным воем. С человеческой точки зрения эмоциональную нагрузку такого воя можно сравнить с полуимпровизированным чтением эпической поэмы. Он может продолжаться с равным успехом и десять минут, и час, и половину ночи. Вой оборотня передаёт множество смыслов, открывая окружающим как его намерения, так чувства. Сами Урата считают вой формой искусства, рождённой на стыке животных инстинктов и человеческого разума.

Подобно обычным волкам, Урата стараются выть хором. Они инстинктивно избегают воя в унисон, постоянно добавляя ноты диссонанса к ведущему мотиву. Один из вервольфов

должен задать основу вою всей стаи, однако его товарищи дополняют смысловую нагрузку его воя звуками, которые можно сравнить с комментариями, ремарками или ритуальными чтениями.

Стандартные модели воя имеют свои названия. В разных стаях они могут иметь названия вроде Зуботочащей саги или Горной песни, хотя большинство из них называются проще – наподобие Воя ярости в изгнании. Содержание некоторых видов воя были переведены на человеческие языки неизвестными авторами и с неизвестной целью. Многие из таких переводов даже сейчас находятся в руках историков, которые просто не понимают, каким сокровищем обладают. Урата, опасаящиеся угрозы, исходящей от человечества, стараются уничтожить эти произведения при малейшей возможности, хотя в мире всегда остаются любители секретов, передающие друг другу экземпляры этих необычных текстов.



Размножение и любовь

В стае волков эксклюзивным правом на размножение обладает только альфа. Люди же чаще всего стараются заниматься сексом только с партнёром, давшим на это согласие и которым они связаны долгосрочными отношениями – хотя последнее иногда зависит от их культуры. Урата совмещают эти подходы. Их табу запрещает выбирать себе партнеров среди сородичей – и по серьёзной причине, – но большинство людей им подходят. И всё же у оборотней нет надёжных гарантий долгой, счастливой жизни, а потому молодому Урата порой советуют воздержаться от зачатия потомства до тех пор, пока у него не появится возможность обеспечить своих детей. Если оборотень способен ухаживать за детьми или если в его владениях появляются люди, способные приглядеть за его партнером и отпрысками – никаких проблем. Те же, кто неспособен добыть еду для детей, могут надеяться в лучшем случае на помощь более состоятельных членов стаи, иначе его дети будут голодать. А иметь детей без возможности их обеспечить считается среди Урата позором.

И всё же Кахалиты, как и их человеческие коллеги, любят рассказывать истории трагической любви. Народ регулярно рассказывает новичкам историю своего происхождения, окрашенную в драматические тона. Так или иначе, практически каждый вервольф хоть раз в жизни выл, оплакивая потерянную любовь.

Женщина-оборотень, оплодотворённая человеческим мужчиной, проходит через девятимесячную беременность так же, как и обычная человеческая. Примерно один из четверых детей, родителем которых был оборотень, сам становится Отверженным. Остальные дети имеют примерно 50%-ный шанс унаследовать часть волчьей крови. Таких людей называют волкокровными. Даже спаривание двух волкокровных может привести к рождению Урата. Правда, такое случается только в двух процентах случаев. Второе и последующие поколения волкокровных склонно к утрате этого благословенного наследия – но иногда она сохраняет свою силу. Обратни способны чувствовать в человеке такую кровь и находят этот запах завораживающим, поскольку биологически это признак хорошего партнера. Но это может привести и к трагедии, поскольку Чистые тоже могут отслеживать партнёров Урата или даже их детей по запаху.

Любовные отношения между человеком и оборотнем часто оканчиваются трагедией. Ярость Урата плохо сочетается с человеческим образом жизни. Однажды, в жаркую субботнюю ночь, не предвещающую никаких проблем, она попросту вырвется наружу. Даже самый рассерженный или взбешённый человек не может даже приблизиться к пониманию

ярости оборотня. Урата – создания неопишущей страсти. Они способны любить каждой клеточкой своего тела – и так же сильно ненавидеть.

Если разгневанный человек, не желающий кого-то ударить, может сжать кулаки, то оборотень, оказавшийся в той же ситуации, может заставить себя лишь принять форму Далу или Уршул. Это рефлекс – так, по крайней мере, Урата говорят сами себе. Проблема в том, что один лишь взгляд на одно из этих обликов вызывает у человека Лунатизм. Хотя последнее считается благословением Матери Луны, позволяющим оборотням жить среди людей, Лунатизм вызывает у смертных мистическое состояние шока и даже ужас, который выходит далеко за рамки простого инстинкта самосохранения. Это абсолютный страх, вызванный генетическим страхом перед созданиями, которые некогда правили миром.

Волкокровные обладают определённой устойчивостью к Лунатизму. Такие люди не впадают в ступор (состояние кататонии) или дикой паники при виде беснующегося вервольфа, как большинство людей, однако взрослые всё так же сжимаются в страхе, а дети всё так же бегут со всех ног.

Урата – территориальные создания, а потому они часто стремятся породить потомство исключительно из практических соображений. Они не слишком хорошо разбираются в нюансах современных человеческих отношений. И опять же, Урата плохо контролируют свой дикий темперамент. Незначительная дискуссия, которая между людьми едва ли превратится в настоящий спор, в случае с Урата может привести к самой буквальной схватке. Конечно, чаще всего результатом становится всего пара сломанных костей у партнёра вервольфа, однако порой дело обстоит куда серьёзнее. А уж жизнь человека, изменившего любовнику-оборотню, и вовсе висит на волоске. Например, оборотень может просто учуять запах постороннего человека на своём партнере и прийти в неудержимую ярость.

Человеческие любовники и семьи, особенно волкокровные, вблизи Отверженного находятся в постоянной опасности. Семьи подобных родичей обычно живут в самом сердце контролируемой оборотнями территории, где стая может приглядывать за ними – и она считает себя обязанной это делать. Среди Чистых хватает отличных следопытов, и с родственниками врагов они не стесняются поступать так, как никогда не поступят с оборотнями.

Всё это означает, что подавляющему большинству оборотней приходится делать выбор: или случайная ночь с незнакомцем, или длительные отношения, подвергающие партнёра смертельной опасности. Трагичные песни Кахалитов повествуют о результатах обоих выборов.

Спаривание двух Урата является нарушением Клятвы, однако любовь между ними всё же возможна. Клятва передаётся посредством Первого наречия, но его фразы коротки и оставляют пространство для различных толкований. Есть множество разных ответов на такие вопросы, как “Может ли Урата вступать в половые отношения, которые не приведут к появлению потомства?” или “Что насчёт гомосексуальных пар или сексуальных забав, не связанных с размножением?” Впрочем, стоит отметить, что большинство Элодотов как судей Урата придерживаются консервативного взгляда на подобные отношения, ибо они понимают, во что может вылиться страсть вервольфа, не связанного законами и обетами.

Урата – создания и материи, и духа. Им необходимо постоянно обновлять связь с физическим миром через спаривание с материальными существами. Если они не будут привязывать себя к материи – с помощью семени и утробы смертных, – их духовная природа сольётся воедино и оставит после себя лишь пустую физическую оболочку.

Однако если спаривание происходит между двумя Урата, результат неизменно оказывается ужасен и даже трагичен. Женщина, оплодотворённая оборотнем, обнаруживает у

себя типичные признаки беременности: девятимесячное созревание плода, утренняя тошнота и так далее. Она не способна зачать в этот период, и менструация также отсутствует. Но эта беременность носит фальшивый характер. В конце подобной беременности мать-Урата проходит через относительно короткие, но чрезвычайно мучительные роды, результатом которых оказывается лишь поток крови.

Точнее, потомство не рождается в материальном мире. В царстве теней, однако, рождается призрачный щенок – мерзкий и дикий волк с разумом человека. Такое создание, которое Отверженные называют *Призрачное дитя*, или *унихар*, после рождения сбегает в самые отдалённые уголки царства теней. Их нельзя связать чарами Даров и ритуалов, как других спиритических существ, поскольку они наследуют иммунитет своих родителей. Периодически Урата сталкиваются с Призрачными детьми, когда те становятся старше, озлобленнее и смертоноснее. Трудно даже передать, насколько трагичным Урата считают подобное столкновение.

Детство

Хотя в большинстве случаев оборотни способны распознать запах собрата, эта способность не распространяется на тех, кто ещё не прошёл Первое превращение. Единственная ремарка заключается в том, что Урата способны почуять тех, кому осталось не больше месяца до судьбоносного Превращения. Даже родители из числа оборотней не имеют надёжного способа определить, является ли новорождённый Урата или простым человеком. Ребёнок может пахнуть как один из волкокровных, но даже этот признак трудно назвать гарантией его принадлежности к числу оборотней. Многие оборотни не демонстрируют никаких признаков волчьей природы вплоть до наступления Первого превращения – и это событие не привязано к определённому возрасту. Конечно, было бы намного удобнее и проще, если бы это случалось по достижении половой зрелости, потери девственности или первого случая избиения и унижения, однако Первое превращение не привязано к конкретному возрасту или ситуации.

Каждый молодой оборотень похож на обычного человека – возможно, с запахом волчьей крови, но иногда и нет. Не существует никаких способов узнать наверняка о его предназначении: более того, в детском возрасте оборотни страдают от Лунатизма так же, как остальные смертные. Многие члены наследственных оборотнических семей даже видели своих родителей и других родственников в волчьей форме, однако не понимали, на кого смотрят. И всё же такая встреча накладывает отпечаток на детство ребёнка. Одни в глубине души приходят к выводу, что видели своих родителей в состоянии абсолютной, безумной ярости. Другим просто снятся кошмары, которые они редко осознают.

Многие Урата растут, воспринимая своё детство как совершенно нормальное и лишённое каких-либо странностей. Станным они считают то, какими семьи показывают по телевизору или описывают в книгах, поскольку в этих историях дети всегда знают, где их родители (или, в крайнем случае, знают, что один из разведённых родителей надрыгает спину, чтобы обеспечить им достойную жизнь). И что важнее всего, в этих историях в двери не ломаются незнакомцы, никто не воет за окном по ночам, а родители не приходят домой в окровавленной одежде...

Иными словами, дети, родившиеся у оборотней, воспринимают раннюю часть своей жизни не так, как другие люди. Если Урата приходится детям отцом, то он практически никогда не живёт вместе с ними, их матерью и родственниками – и это к лучшему. Дети редко видят его невредимым, здоровым и счастливым. Он приходит домой, когда нужна его помощь или деньги или когда он хочет предупредить всех о близкой опасности. Изредка он появляется,

чтобы увидеть детей и вспомнить их запах, иногда даже пытаюсь показать им свою любовь, но в большинстве случаев у него хватает дел, о которых дети знают или немного, или совсем ничего. Вместе с тем, подобное поведение отца учит их правилам жизни. Они видят цену ответственности и узнают, на кого могут по-настоящему рассчитывать: по большей части друг на друга, а в случае необходимости – на родителя-Урата.

Иные оборотни отдают своих детей приёмным родителям – будь то друзья, дальние родственники или государственные учреждения. В частности, трудно растить ребенка матери-оборотню. Урата не лишены материнского инстинкта, но они обладают и инстинктами хищника, и два этих начала плохо сочетаются друг с другом. Легенды гласят, что так было не всегда, и только после Раскола вервольфы стали расой, не способной нормально размножаться – и якобы именно это разорвало связь между материнством и их природой. Но некоторым волчицам удаётся вполне успешно взрастить детей, даже если подобные случаи остаются редкостью. Увы, лишь немногие способны найти баланс между диким сердцем и теплотой материнской любви.

Зачастую приёмные родители детей не знают, во что ввязываются. Четверть детей Урата сами станут вервольфами, и это накладывает отпечаток на их сознание. Каждая история о невыносимых приёмных детях, склонных к разрушениям и вспышкам ужасающей ярости, может в действительности рассказывать о подобных подкидышах. Впрочем, некоторые вервольфы приглядывают за своими отпрысками вполглаза, поскольку враги нередко пытаются нанести им удар в спину – через детей.

Самые удачливые Урата жили нормальной, спокойной жизнью до самого Превращения. Может, их вырастили приёмные родители, усыновили волкокровные родственники или воспитали родители из числа Урата, но даже в последнем случае родители редко убеждены в том, что уготовано ребенку судьбой. Урата мало что рассказывают своим родственникам, по большей части защищая их от тех знаний, которые только сильнее втянут их в тёмный, опасный мир оборотней. Но многие люди даже не подозревают, что у них может родиться вервольф. Это приводит к тому, что оборотень вырастает без малейшего представления о том, кто он есть – хотя, бесспорно, бывают и судьбы похуже этой.

Дети с волчьей кровью имеют ещё две особенности, которые отличают их от сверстников и достойны отдельного упоминания. Прежде всего, речь идёт об их гневе. Волкокровные не обладают столь же сильной Яростью, что и Урата, однако их эмоции намного более выражены, чем эмоции простых смертных. Люди, не прошедшие Превращения – *нузусул* на Первом наречии – находятся практически в такой же ситуации. Они все слишком легко теряют терпение или даже выплёскивают ярость на окружающих без особых на то причин.

Другое серьёзное отличие – связь с миром духов. Большая часть духов не способна распознать *нузусул*, но всё же проявляет к ним больший интерес, чем к простым волкокровным. Странные, необъяснимые вещи происходят вокруг будущих Урата намного чаще, чем вокруг обычных людей. Во время повального карантина они остаются здоровы, однако болеют тогда, когда все остальные пышут здоровьем. Когда у них праздник, во дворе стоит странная погода – на Пасху идёт снег, в Хэллоуин наступает жара, в Рождество с неба обрушивается дождь. Каждая такая аномалия содержит в себе потенциальную подсказку, которая может привлечь внимание стаи оборотней – и лучше надеяться, что это будет стая Отверженных, а не Чистых.

Почёт

Любой Урата инстинктивно понимает суть иерархии, в которой он оказался, и жаждет достичь наивысшего статуса, которого он заслуживает. Фактически это чутьё отражает

представление оборотня о самом себе – в сущности, только после выяснения статуса два вервольфа могут начать общаться по-настоящему. Урата ведут счёт самым разным деяниям, которые они совершают на своём тяжёлом пути, оставляя на своих телах мистические отметины, которые светятся серебряным светом в мире теней.

Почёт определяет самые общие добродетели, почитаемые Урата: Чистоту, Славу, Честь, Мудрость и Хитрость. Эти пять добродетелей соответствуют задачам пяти знаков и Перворожденных, которые присматривают за Народом. Кахалит, исполняющий миссию своего знака, добивается великой Славы, в то время как Итеур, безукоризненно выполняющий свой долг, носит отметку Мудрости. Каждое из пяти Лунных племён почитает одну из сторон Почёта. Так, Охотники во тьме идут путём Чистоты, а Железные ваятели уравнивают свою жажду к адаптации и гибкости с Хитростью.

Хотя система Почёта в целом используется как грубый инструмент, позволяющий установить иерархию в текущем обществе без какого-либо кровопролития, она используется и в мире духов. Чем большим Почётом может похвастаться оборотень, тем вероятнее, что случайно встреченный дух признает в нём вожака, с которым он не готов тягаться. Само собой, это не гарантирует оборотню любви со стороны окружающих, не говоря уже о добровольном подчинении, однако Урата может быть уверен, что его репутация и авторитет растут с каждым деянием, совершённым на пути, определённом его лунным знаком.

Местные и племенные старейшины

Пусть стая – главная единица общества Урата, она далеко не единственная. Отверженные с хоть сколько-нибудь высоким Почётом пользуются уважением во всей округе. Самые знаменитые из них могут служить как беспристрастные советники для оборотней своего знака даже за сотни километров от дома – или как хранители самых древних и жизненно важных знаний. Такие вервольфы зачастую постигают мистические знания, которые известны только немногим. Неудивительно, что они делятся ими весьма неохотно.

Племена не имеют чёткой структуры – в отличие от хорошо организованных лож. Слова оборотней с исключительно высоким Почётом нередко принимаются как слова их племени (разумеется, за исключением Призрачных волков), даже если формально они не имеют власти над остальными его членами. Урата считают, что это к лучшему. Что знает о проблемах стаи старейшина, живущий во многих днях пути отсюда? Стая должна отвечать стае, а не абстрактным, невидимым лидерам.

Территория стаи

Самая большая ценность любой стаи – это её территория. В начале правления этой территории стая проливает кровь за ту землю, на которую они посягает. Территория стаи значит больше, чем просто наличие дома. Это ещё и ответственность за всё, что происходит на ней, как в физическом мире, так и в духовном.

Племена Луны объединяет клятва их тотемам и самой Луне, и согласно этой клятве они должны продолжать исполнение миссии Отца Волка. На своей территории стая, связанная этими клятвами, всеми силами поддерживает порядок по обе стороны Вуали. Они удерживают духов в Тени (по большей части) и отслеживают одержимых в физическом мире. Подобным образом, хорошая стая удерживает людей от действий, которые могут пробудить худшие проявления Тени. Примерами таких действий могут служить бессмысленное разрушение, кровавые преступления или ритуальная магия. Духи презируют такое “вмешательство” со стороны вервольфов, но их доброжелательность значит для Урата меньше, чем здоровье самой вселенной.

Не каждая стая, однако, имеет должное понимание своей ответственности. Некоторые устраивают посреди своей территории феодальные поместья, игнорируя нужды духовного и физического миров и сосредотачиваясь на удовлетворении собственных потребностей. Подобное отречение от своих обязанностей вызывает презрение к этой стае – особенно со стороны Отверженных с более сильным чувством долга, – однако еретиков редко волнует что-либо, что происходит за пределами их владений: включая отношение других оборотней.

Большинство стай занимает среднее положение между этими крайностями. Они предотвращают уничтожение Вуали и самые серьёзные человеческие преступления, изо всех сил стараясь превратить свою территорию в достойное и здоровое место, которое будет легче защищать – но при этом не забывают и о приземлённых нуждах. Этого не всегда достаточно для удовлетворения самых фанатичных старейшин или правителей мира духов, однако Урата и не стараются быть всеобщими любимцами. Верность Клятве – вот что имеет значение.

Избрание территории

В современные ночи стае достаточно трудно найти клочок хорошей земли, не занятой другой стаей – или чем-нибудь похуже. Свободные территории чаще всего представляют собой места, которые никто не стал бы присваивать даже задаром. Примерами могут служить огромные площади горных склонов или городские свалки. Тем не менее, иногда оборотни устраиваются в подобных местах просто потому, что им некуда больше идти.

Стая занимает территорию по трём причинам: из-за своих волчьих инстинктов, из-за необходимости получить тактическое преимущество перед Чистыми и из-за их доступности. На уровне инстинктов Урата остаются людьми лишь отчасти. Вторая половина их сущности имеет куда больше общего с волками – и каждая из двух частей их личности, волчья и человеческая, желает создать надёжный и защищённый дом, в котором они смогут общаться с сородичами и поддерживать семью. Их волчья натура мечтает о стабильных охотничьих угодьях и безопасных местах для взращивания потомства; людская – тянется к личному пространству и возможности переделать её под свои нужды, какими бы они ни были.

При наличии территории стае проще устраивать атаки и защищать себя от угроз. Она знает лёжки, в которых можно легко затаиться, знает лучшие точки обзора улиц, знает даже места, где можно украсть оружие в четыре часа ночи. Хорошая территория также снабжает Урата безопасным убежищем, в котором они могут затянуть раны. Вместе с тем, территория достаточных размеров даёт оборотням достаточно защищённое место, в котором они смогут выпустить свою ярость. На своей земле вервольф может сшибать деревья, кричать, выть на луну, убивать зверей или даже людей и не беспокоиться о реакции других Урата или незнакомых духов на его проявления гнева.

Последнее и самое важное: добытая территория предоставляет стае доступ к местным локусам – местам, в которых Вуаль между плотью и духом достаточно тонка. А это открывает им доступ к царству теней и Эссенции.

Для того чтобы заявить права на новую территорию, стая должна пометить её границы и дать знать другим оборотням, духам и иным сознаниям ночи о том, что она занимает эти владения – и что теперь она будет законным хранителем помеченной земли. Границы можно отметить любым подходящим способом – всё зависит от того, кому нужно об этих границах сообщить. Изолированная территория не всегда требует обозначения границ: в таких случаях оборотни просто живут на этой земле, регулярно посещая другие места, которые наверняка будут интересовать их больше и до которых они смогут добираться в разумный срок. В городе Отверженные могут использовать граффити, зашифрованные объявления в газете или

Интернете. Духов обычно уведомляют с помощью ритуалов, позволяющих оборотням передавать сообщения через местную Тень.

Всё становится намного сложнее и опаснее в ситуациях, когда стая не может найти незанятой территории. В таких условиях стае приходится либо подолгу кочевать в поисках своего места под Луной, либо вырывать клочки личного пространства из лап других оборотней. В редких случаях одна стая может сдавать часть владений другой – например, когда стая с чрезвычайно большой территорией обнаруживает, что их численность сильно уменьшилась и они неспособны адекватно защищать свои земли, они могут подыскать новых защитников своей земли.

Если стая положила глаз на чужие земли, борьба неизбежна. Хотя она не всегда принимает форму боевых действий, если другие методы не срабатывают, Урата почти неизбежно сцепляются друг с другом. Даже преданные своим стаям духи могут сойтись в поединке, пока оборотни дерутся на улицах. В Кентукки был случай, когда духи, связанные договором со стаей Сердитых мертвецов, поселились в домах местных людей на целый лунный месяц. В итоге хаос и беспорядки настолько измотали другую стаю, Пятое воинство, которые выкинули Мертвецов из их локуса и затем уже обговорили условия их возвращения в город, используя дипломатический подход вместо силы.

Стоит отметить, что многочисленность смертных оказывает сильнейшее воздействие на царство духов. Создаваемое ими спиритическое эхо сильно резонирует по ту сторону Вуали, а это означает, что в городах на единицу площади приходится значительно больше локусов, чем в сельской местности. Соответственно, местным стаям нет смысла столбить за собой по-настоящему крупные территории (впрочем, у них нет и такой возможности: при попытке захватить обширные городские участки оборотням приходится сталкиваться с магами, вампирами и прочими существами, считающими горд своим).

Сельская местность во многих отношениях удобнее городской: Вуаль здесь тоньше, мир духов в целом здоровее, богатство природы гарантирует разнообразие среди жителей Тени, что расширяет выбор возможного тотема. “Сельскими” можно назвать территории двух типов: просто загородные регионы и земли на лоне дикой природы. Большинство стай не видит особой разницы между городскими и загородными территориями, поскольку люди освоили земледелие, по меньшей мере, 5000 лет назад, а потому для Народа и многих духов города и сёла имеют практически одинаковую ценность. Тем не менее, сельские вервольфы чаще сталкиваются с агрессивными соседями и Чистыми, чем их городские собратья – даже несмотря на то, что в городах куда больше потенциальных жертв (а может, и благодаря этому). Во время пребывания в городе Урата хорошо понимают, что их окружает множество наблюдателей, если даже не прямых врагов, и волей-неволей вынуждены соблюдать конспирацию, тогда как их “загородные” родственники могут пройти несколько акров по территории соседской стаи без малейших последствий.

На природе стая может претендовать на целый округ (около 20-40 квадратных миль) – с учётом развития современного транспорта и способов связи, в этом нет ничего невозможного. Городские Отверженные закрепляют за собой куда меньшие владения. Например, хотя на побережьях Соединённых Штатов площадь современного мегаполиса занимает всего около 50-60 гектаров, в таких городах проживает одновременно несколько стай, так что на каждую перепадает всего по несколько кварталов. Центральные города обладают большей площадью, но и Народ в них многочисленнее, а потому на общее соотношение это практически не влияет.

Если возможно, стая пытается занять те земли, которые лучше всего подходят её целям, тотему и предпочтениям – но такие земли находятся не всегда. В большинстве случаев приходится идти на компромисс между нуждами стаи и духа-покровителя.

Территория стаи растёт вместе с её известностью, силой и влиянием. Щенки могут рассчитывать только на пару улиц или кампус, тогда как матёрые хищники могут присвоить себе всё в радиусе 50 миль. Современные технологии и союзники в Тени также могут внести свою лепту: сотовый телефон и посыльный дух одинаково облегчают управление своими владениями.

Локусы

Мало что ценится оборотнями столь же сильно, что и локусы – места, в которых барьер между мирами истончился и существует свободное течение Эссенции. Только через них Отверженные могут воссоединиться с миром духов, именно оттуда исходит спиритическая энергия того или иного характера (или “резонанса”). Они подобны фонтанам или ручьям, которые подтопили основание Вуали или прорвали её во время мощного всплеска эмоций. Все локусы имеют ту или иную материальную форму: краеугольный камень старого здания может стать источником городской Эссенции, а братская могила может источать Эссенцию смерти.

Локусы привлекают духов схожего с ними резонанса. Существовая одновременно в двух мирах, они позволяют духам намного легче и быстрее переходить в мир плоти, выступая своеобразным окном или даже дверью в земную реальность. Локус может быть уничтожен, причем сделать это, как правило, легче в Тени.

Большинство стай используют локусы для того, чтобы подстроить духовный мир в том или ином месте под свои нужды и идеалы. В отличие от духов, локус не является самостоятельной единицей – это лишь клочок земли, существо или объект, заряженный эмоциями того или иного типа. Таким образом, его влияние можно откорректировать, ослабить или даже полностью изменить, чем и пользуются предприимчивые Урата.

Считается, что каждой стае нужен по крайней мере один локус – для восполнения Эссенции и доступа к Тени. Таким образом, они часто становятся причинами столкновения между оборотнями, особенно между Чистыми и Отверженными. Заполучив сильный локус, Урата могут наполнить его энергией тот или иной физический объект (или “священный камень”), чтобы затем выпить его Эссенцию в ситуации, в которой будут уже не доступны другие методы её восполнения. Проведение особенно мощных обрядов позволяет стае усилить локус, повысив объём Эссенции, которую можно будет извлечь из него в дальнейшем.

Само собой, оборотни не любят оставлять такую ценность без присмотра. Если им приходится надолго покидать свои владения, они, так или иначе, обеспечивают её безопасность. Одни назначают “сторожем” локуса своего духа-тотема, другие связываются с сущностями из Тени, предлагая в качестве оплаты часть Эссенции локуса. Большинство духов до сих пор ненавидят Урата, однако умелое сочетание угроз и предложений не оставляет равнодушным почти никого из них. Наконец, иногда оборотни нанимают для этих целей других сверхъестественных созданий: например, котерия вампиров вполне может постеречь для “Люпинов” определённое место в обмен на силовую поддержку в будущем. В конце концов, посвящать её в подробности оборотням не обязательно.

Другие ресурсы

Территория предоставляет своим хозяевам множество различных преимуществ, которые могут сделать их жизнь проще, а выполнение долга – легче.

- **Волкокровные.** Урата высоко ценят своих волкокровных друзей, и не без причины. Проводить с ними время куда безопаснее, чем с обычными людьми, они дают шанс продолжить род Урата, а главное – им можно доверить многие из секретов Народа и их сверхъестественной деятельности. Волкокровные могут стать помощниками Урата или хотя бы теми, кому они изливают душу после очередной трагедии.

- **Богатство.** Человеческая поговорка гласит: “*Деньги тянутся к деньгам*”. Как всегда, смертные даже не понимают, насколько правдивы их слова в этом отношении. Духи богатств собираются там, где скапливаются деньги. Они питаются человеческими эмоциями (наподобие отчаяния) рядом с банками и банкоматами. Этих существ в равной мере привлекают и крупные суммы в инкассаторских машинах, и отдельные монеты в коллекции нумизматов. Если вервольфы пользуются благами человеческого общества и не готовы просто отбирать их по праву сильного у каждого встречного, в их интересах будет как можно скорее подчинить себе все финансовые потоки своей территории.

- **Бытовые удобства.** В некоторых частях света до сих пор редко встречаются такие явления, как электричество, газ, телефон и водопровод. Не то чтобы оборотни в них *нуждались*, но человеческая инфраструктура удобна. Телефон работает на большем расстоянии, чем вой, а центральное отопление позволит согреть зимой целую стаю продрогших оборотней.

- **Духи.** Большинство из них относится к Урата в лучшем случае недружелюбно, однако сущности из выводов Перворождённых могут выступить и на стороне оборотней своего племени. Некоторые просто заключают пакт о ненападении, другие предупреждают об опасности и даже иногда присоединяются к стае в её битвах. Наконец, многие духи могут обучать вервольфов новым способностям, пусть и не бесплатно.

- **Полиция и армия.** Эти структуры часто только мешают делам Народа, но их присутствие на территории стаи резко повышают её авторитет. Многие враги, без разбора истребляющие людей, могут быть побеждены простым звонком в полицию, а рядом с военными базами скапливаются сотни агрессивных духов, которых можно убедить помочь стае.

- **Тайные коммуникации.** Канализация, тоннели метро и закрытые площади могут обеспечить стаю отличным оборонительным преимуществом. Урата способны передвигаться по ним в своих звериных формах, не привлекая (или *почти* не привлекая) внимания, а подчас наносить противнику удар в спину. Наличие скрытых путей заметно облегчает шпионаж и слежку, равно как и бегство. Оборотни, конечно, могут двигаться через Тень, но только от локуса к локусу и рискуя стать жертвами её обитателей.

- **Вуаль.** Сила Вуали может быть как проблемой, так и преимуществом. С одной стороны, прочная Вуаль позволяет сдерживать многих нематериальных хищников, с другой – он осложняет самим оборотням попадание в Тень. Равным образом, тонкий барьер открывает вервольфам доступ к мощи *Хисила*, но повышает риск столкнуться с опасным духом или одержимым. Конечно, стаи с развитым чувством долга скорее предпочтут территорию со слабой Вуалью, поскольку там их помощь понадобится больше всего, однако не все оборотни настолько верны своей древней миссии.

Проблемы

Некоторые особенности территории могут усложнить стае жизнь, а то и вовсе стать источником прямой угрозы.

- **Волкокровные.** Они опасны. В первую очередь, своими знаниями о Народе и его слабостях, но не только этим. Они опасны и для самих себя: Лунатизм не влияет на них так же, как на обычных людей, вселяя ложную уверенность в себе. Сородичи Отверженных часто убеждены в том, что они находятся в безопасности, даже когда рядом появляются оборотни. И нет ошибки серьезнее этой. Враги Отверженных не дремлют, да и сами они в запале способны броситься даже на самых дорогих им людей. Лечение сломанной детской руки займёт недели – и это будет не только напоминать ребёнку о том, что он выжил только благодаря воле случая, но и заставит его родителя надолго усомниться в своих способностях к самоконтролю.

- **Одержимые.** Одержимых (как рабов, так и пособников) можно встретить повсюду. Чаше они предпочитают густонаселенные районы, в которых им легче спрятаться и удовлетворить свои потребности. В городах и их окрестностях водится немало *Хисиму*, лишённых даже остатков человеческой личности. Большинство из этих несчастных существ уже не способны вернуться к нормальной жизни. Отверженные охотятся на них, следуя Клятве Луны, но они должны помнить, что одержимые не только опасны, но и умны – во многом благодаря своей связи с духами.

- **Сонмы.** Эти необычные сообщества по праву считаются постоянным источником неприятностей, поскольку они оказывают серьезнейшее влияние на равновесие между духом и плотью. Крысы-Бешилу непрестанно грызут Вуаль и беспорядочно создают локусы, через которые в материальный мир проникает всё больше духов. В свою очередь, пауки-Азлу плетут невидимые тенёта, утолщая барьер везде, кроме собственных локусов. Оба варианта значительно затрудняют работу Урата: в первом случае оборотни рискуют столкнуться с опасной сущностью или накоплением негативной энергии рядом с собственной территорией, тогда как во втором нарушается естественная связь между духом и плотью, что приводит к увяданию обоих миров. Конечно, в тех случаях, когда сонмы уравнивают деятельность друг друга, суммарный эффект оказывается не так уж и страшен, однако такое состояние встречается редко – там, где сильны крысы, неминуемо слабеют пауки, и наоборот. И хуже всего то, что на смену одному сонму почти неизбежно приходит другой.

Соседи

Территории большинства вервольфов граничат с владениями других стай. Конечно, если Урата присвоили себе земли где-нибудь в пустыне, у них может оказаться всего один или пара соседей (и это в лучшем случае). Однако в большинстве случаев оборотни подыскивают себе земли в более обжитых местах, в которых охотятся и другие Урата.

У каждой стаи – своя мотивация и свои цели, которые влияют на её тотем. Интересы нескольких стай не всегда совпадают. Конечно, большинство Отверженных уделяют хотя бы какое-то внимание Клятве Луны, которая требует от них защищать равновесие между мирами, поэтому оборотням есть куда направить свою энергию. А потому соседи из числа Урата могут вежливо игнорировать друг друга, почти не никогда не встречаясь на промежуточных территориях... однако многие из них со временем превращаются в конкурентов.

Стая должно чётко и ясно определить свои границы и дать знать об этом окружающим. Любезность должна быть взаимной, ведь недоразумения в территориальных вопросах вызывают не меньшую агрессию, чем сознательные нарушения. Также в интересах любого

оборотня будет узнать о природе своих соседей – в частности, определив их знак, племя, тотем и цели. В случае необходимости эта информация облегчит переговоры, поможет в разрешении споров и даже может привести к заключению союзов и соглашений. И, разумеется, эти же сведения пригодятся при их расторжении.

Некоторые оборотни обнаруживают, что на их земли нацелилась стая Чистых, или одержимый, или что-нибудь ещё более жуткое и опасное. Единого метода по избавлению от таких угроз попросту не существует. Чистые могут выждать время для удара, удостоверившись в своем численном и силовом перевесе, однако известны случаи, когда они сразу кидаются в безрассудную атаку, как только увидят своих врагов – движимые неведомыми клятвами и табу. Единственное, что можно сказать наверняка: даже те Урата, которые не подчиняются Клятве, всегда стерегут границы своих территорий, и рано или поздно на эти границы посягнёт кто-то ещё.

Наконец, существуют создания, поведение которых предсказать попросту невозможно. Если о методе действия Чистых слышал любой Урата, то появление вампира или ведьмовского круга рискует остаться незамеченным до тех самых пор, пока они не ударят хозяевам территории в спину.

Защита территории

Первая заповедь Клятвы Луны гласит: “Волк должен охотиться”. Инстинкт также требует бороться с угрозами материального мира, и большинство вервольфов не чувствует себя в безопасности, если не борются с врагами, проникшими в их владения или оказавшимся в непосредственной близости от них. Не все противники готовы вести длительную борьбу, а некоторые даже оказываются вполне разумными существами, с которыми можно договориться о мирном взаимодействии, однако рано или поздно на территорию оборотней нацеливается настоящий враг. Сохранность владений – вот тот единственный приоритет, которого придерживаются все Урата, независимо от своих целей и убеждений.

Люди

Людей во владениях стаи может и не быть вовсе, особенно если Отверженным повезло подмять под себя удобные земли где-нибудь в глуши, вдали от цивилизации. Но это не повод расслабляться и думать, что человеческая зараза не угрожает их территории. Например, если компания получила концессию на разработки природного газа, она может превратиться в проблему – ведь эти работы приведут к загрязнению почвы и вод. И с этим стае придётся как-то бороться.

Почему? Потому что загрязнение и гибель какого-нибудь ручья может привести духов в ярость. Им нужна здоровая рыба, живая земля, цветущие растения. Оставшись без всего этого, они начнут искать другие источники энергии: создавать одержимых маньяков, нападать на своих сородичей, вызывать природные катаклизмы и так далее.

Так или иначе большинству Урата приходится мериться с соседством людей, хоть и без особого удовольствия. Ведь их человеческая шкура – не более чем маска. Вервольфы были зачаты Отцом Волком и Матерью Луной, а не просто мужчиной и женщиной, и произошло это ещё в те времена, когда люди трусливо прятались по пещерам, не смея заявить о себе. Даже если в далёком будущем смертные снова загонят себя в каменный век, оборотни не утратят способности принимать человеческое обличье.

Кроме того, эмоции смертных сильнее, чем чувства других разумных существ (не считая оборотней, разумеется), и их чувства ярче отражаются в царстве теней. Насилие, страх и боль создают локусы с самым жутким резонансом, привлекающим хищных и агрессивных духов,

которые, замыкая круг, будут всячески поддерживать эти чувства в местных жителях. Самый практичный вариант в таких случаях заключается в *уничтожении* – духов, смертных и даже неодоушевлённых источников этих эмоций.

Человеческий “прогресс” тоже оставляет свой след на мире духов, и многие Урата стараются попридержать его ради процветания *Хисила*. Всего за день можно снести популярный концертный зал и построить на его месте автомастерскую – люди не заметят разницы. Но обитавшие там духи придут в ярость, лишившись своего локуса, что обязательно повлияет на состояние машин и здоровье работников мастерской – и не в лучшую сторону. Это вынудит стаю расселять “погорельцев”, подыскивая территорию, которая им подойдет: кому-то можно найти жилье в филармонии, кому-то в баре, кому-то – в библиотеке.

Важнее всего, что именно люди считаются ключевыми жертвами Тени, когда её порождения пробираются через Вуаль. Инстинкты не обязывают Урата защищать смертных, но многие сочувствуют своим отдалённым родственникам и видят в их спасении приятный побочный эффект своего труда. В конце концов, у большинства Урата есть человеческие супруги. Даже если они предпочитают компанию волкокровных, последних не так уж много, а потому территория, населенная молодыми и привлекательными людьми, смотрится выигрышнее в глазах Народа.

Другие оборотни

У племён Луны есть только два противника из числа оборотней. Речь идёт о Чистых и... них самих. Угроза со стороны других Отверженных чаще всего возникает в силу территориальных вопросов. Например, если члены одной стаи начинают посещать бар на границе между территориями или собираться на пустыре, где обычно совещались их соперники, столкновения не избежать. Такое поведение должно быть пресечено сразу, и в корне. Если, однако, узурпаторы оказываются сильнее и опытнее, Урата не видят никакого бесчестия в том, чтобы “начать торги”. В обмен на что-нибудь ценное стая может поступиться частью земель – с условием, что новички не сунутся дальше. Если договорится не удаётся, более слабая стая вынуждена уйти. Технически представители Лунных племён всегда могут обойтись без клыков и когтей, хотя на практике территориальные споры решают главным образом через кровопролитие.

Чистые действуют ещё решительнее. Начав с территории, они в конце претендуют на головы. Зная об этом, большинство Отверженных предпочитает давать им бой при первой возможности, хотя бывали случаи и относительно мирного, пусть и недолгого сосуществования Урата и Чистых. Соперничество между стаями может длиться несколько месяцев, но в конечном счёте вопрос часто решается одним последним ударом. Фокус заключается в том, когда и как его нанести.

Определить границы и договорится о том, что считать “невраждебными” действиями, может быть жизненно важно для обеих стай. Например, если одна из них отхватила кампус, может ли оборотень из другой стаи обедать в местной кафетерии? Могут ли другие Урата ездить по главной улице, если кто-то уже застолбил её как свою территорию?

Обитатели Тени

Некоторые духи также представляют угрозу для земель Урата, в первую очередь потому, что к ним сложно подобраться. Впрочем, среди них есть и те, кто уважает границы вервольфов – не до такой степени, чтобы вообще там не появляться, но в достаточной мере, чтобы не злоупотреблять их гостеприимством и даже расплачиваться за него полезной информацией или подношениями.

Помимо того, что духи могут прятаться в своём мире, главная проблема состоит в том, что они руководствуются нестандартной, иррациональной логикой. Ими движет жуткая мешанина из традиций, привязанностей, табу и Запретов. Главное – продвигать свой аспект, и к чёрту всё остальное. Поэтому, как бы оборотни ни старались расчистить свой уголок Тени, полностью взять его под контроль невозможно физически. Уничтожение всех проблемных духов ничего не даст – это только усилит предубеждение других сущностей против Народа и вызовет у многих из них страх или жажду мести. Что ещё важнее, материальные вещи, лишённые своих духовных аналогов в Тени, меняются, становясь всё более ненадёжными, нездоровыми или даже нечестивыми. Они пусты внутри, хотя внешне смотрятся совершенно нормально.

Благоустройство территории

Недостаточно просто присвоить себе территорию и уничтожить очаги непосредственной угрозы. Конечно, не существует земель без недостатков в этом испорченном мире, и первые месяцы (а возможно, и годы) молодая стая будет с высунутым языком носиться по своим владениям, искореняя все возможные опасности. Но это борьба скорее с последствиями, чем с причиной. И со временем все хоть сколько-нибудь дальновидные Урата приходят к выводу, что им необходимо оздоровить территорию в целом.

Простейший метод, с которого может начать стая – упрощение географии в физическом мире: корректировка дорог и троп в соответствии с естественными потоками Эссенции, снос ветхих зданий на её пути и так далее. Эти потоки легче перемешаются в природной среде, чем в городах, но, в принципе, есть везде – с той оговоркой, что где-нибудь на Тайм-сквер они будут бурными и нестабильными.

Другой способ заключается в превентивной зачистке потенциально опасных сущностей в глубине призрачных пустошей, ещё до того, как они получают шанс атаковать территорию. Здесь требуется осторожность и аккуратность – часто нужно ликвидировать не самих духов, а благоприятные для них условия. Подобные действия могут переключить уже географию Тени, особенно если требуется уничтожить логово духа или перекрыть потоки Эссенции с определённым резонансом. В противном случае сильный дух не станет драться со стаей один на один и не оставит попыток вернуть свою территорию после одного поражения.

Кроме того, предприимчивая стая будет подпитывать и полезные для неё локусы, добываясь отклика в материальном мире. Безусловно, на сам физический мир они не повлияют, однако их действия оставят свой след на психике людей и других обитателей данной области. Так, Отверженные могут создать несколько локусов недоверия и вражды на границе с территорией Чистых или локус товарищества и спокойствия рядом с любимым баром.

Наконец, оборотни часто заключают договоры и пакты с местными духами. По умолчанию, все обитатели Тени одинаково враждебны к Народу, и если уж могут обеспечить стае неприятности без риска для себя, они это сделают. Тем не менее, вервольфы могут предложить услуги некоторым из них: например, помочь им добиться власти или ослабить врагов в *Хисиле*. Кроме того, в дополнение к тотемам Урата владеют особыми ритуалами, закрепляющими договоры с духами так, что обеим сторонам будет трудно их нарушить.

Путешествия

Многие Отверженные не любят покидать своих домов. Любой бродячий волк нервничает из-за потери своих земель, а в особенности локусов. Однако иной раз обстоятельства вынуждают Урата оставить свою территорию, если даже на время.

В принципе, стая может безбоязненно отлучиться от своих земель на две или три ночи в месяц. Возможные нарушители попросту не заметят, что хозяев нет дома, а потому не рискнут проверять границы на прочность. Более долгие путешествия требуют специальных приготовлений. Большинство оборотней просят присмотреть за своими землями соседние стаи или союзных духов (особенно духов-волков), хотя последнее довольно рискованно: духи с трудом воздействуют на реальный мир, да и последовательностью или умом они отличаются далеко не всегда. Впрочем, иногда в Тени оборотни встречаются с необычайно хитрыми духами, которым – при условии доверия к последним – они могут поручить уход за своей территорией на несколько дней. Но даже в таких обстоятельствах стая редко может рассчитывать, что дух будет присматривать за их владениями дольше недели.



Законы Луны

- *Волк должен охотиться*
- *Народ не должен убивать своих родичей*
- *Слабый должен чтить сильного, сильный – уважать слабого*
- *Уважайте свою добычу*
- *Урата должны породить потомство с людьми*
- *Не ешьте плоть людей и волков*
- *Стадо не должно о вас знать*



– Объясни всё толком, – сказала Дана, поглаживая черенок копья. – Только быстрее, мы скоро отчалим.

– Его зовут Мэтью Уилсон, – ответил местный. – Он сейчас в больнице, с перебитым хребтом, переломами обеих ног и без пяти пальцев на одной из них. Я унюхал след на северном склоне Лонг Пик, вчера под вечер. Думал, что очередной турист потерялся и упал, но люди, осмотревшие его в госпитале, сомневаются, что это был несчастный случай.

– На него напали? – спросил Кровь сердца.

– Были раны, не связанные с падением? – добавила Камила.

– М-м-м... – протянул местный, – я спрашивал про пальцы, и мне сказали, что их удалили хирургически. А его друзья утверждают, что он не увлекался альпинизмом и вообще боялся высоты.

– И что, по-твоему, произошло? – поинтересовалась Дана.

– Агнесс Вейл. Слыхали про такую?

Дана покачала головой, как и её товарищи.

– Известная альпинистка двадцатых годов. Первая, кто зимой сумел забраться на восточный склон Лонг Пик. Она сорвалась с северного склона, рядом с тем местом, где я нашёл Уилсона. Довольно долго оставалась в живых, лёжа в сугробе. Её могли откачать, но её напарник слишком уж долго искал помощь. Он отделался пятью отмороженными пальцами на ноге.

– Я поняла, – кивнула Дана. – Но зачем ты нам это рассказываешь? Мы ведь не отсюда. Даже если ты отправишься туда завтра, мы к тому моменту уже уедем.

– Все заметили, что вокруг что-то неладное творится. Я могу заняться этим делом в одиночку, но если в процессе двину кони – кто будет замечать следы?

Дана посмотрела на друзей и, чертыхнувшись, повернулась к местному.

– Ладно, мы пойдём с тобой.

Глава вторая:

Персонаж

Мир зародился без человека и кончится без него.

Клод Леви-Стросс, “Печальные тропики”.

Эта глава описывает правила создания персонажа, а потому служит первым шагом к началу игры. В ней вас ждёт информация о пяти лунных знаках, влияющих на характер оборотней, и о пяти племенах, а также одной внеплеменной группе Отверженных. Кроме того, вы увидите здесь раздел, посвящённый Дарам (сверхъестественным силам, переданным Урата союзниками в мире духов) и ритуалам (обрядовой магии оборотней).

Создание персонажа

Создание протагониста состоит из двух основных этапов: определения предыстории персонажа и выбор его способностей. Оба процесса взаимосвязаны и дополняют друг друга. Вы можете обнаружить, что концепция персонажа вынуждает подобрать те или иные характеристики, и напротив, случается так, что наличие исключительно развитых характеристик приходится оправдать с точки зрения предыстории.

Старайтесь не создавать всемогущих героев, способных справиться с любой задачей. Игра посвящена не этому. Ваш герой – оборотень, и он прекрасно может о себе позаботиться. Даже если он не кажется хорошим бойцом поначалу, это означает лишь то, что во время игры вам понадобится описать, как он учится самообороне. Именно развитие персонажа *во время истории* делает его образ запоминающимся и динамичным.

Старайтесь обговорить концепцию и способности протагониста с вашим Рассказчиком и партнёрами по игре, чтобы убедиться, что он хорошо сочетается с другими героями и историей в целом. Одна из особенностей сеттинга **Werewolf** заключается в том, что персонажи игроков образуют сплочённую стаю, а не разрозненную группу индивидуалистов. Если вы знаете, что всегда можете положиться на друзей в случае опасности и разделить с ними удовольствие от игры, сама игра приобретает захватывающий и сплочённый характер.



Процесс создания персонажа

Используйте правила создания персонажа из книги **World of Darkness Rulebook**, дополнив его характеристики следующим алгоритмом в ходе Пятого шага.

Выберите знак персонажа.

Выберите его племя.

Персонаж обладает одним Даром из списка, предложенного его знаком, ещё одним – из числа Даров племени и, наконец, любым третьим по выбору игрока. Если вы играете за Призрачного волка, то вместо племенного Дара вам следует выбрать любой общедоступный (Дар Отца Волка или Матери Луны). Вместо третьего Дара вы также можете выбрать один ритуал, поскольку эти характеристики приобретаются по тем же правилам, что и Дары.

Оборотни могут выбирать дополнительные Преимущества из особого списка.

Нравственность в сеттинге **Werewolf** заменяется Гармонией.

С позволения Рассказчика вы можете создать не полноценного оборотня, а волкокровного родственника Урата. Этот процесс практически не отличается от создания смертных (создайте протагониста по правилам **World of Darkness Rulebook**), кроме одного: вы должны приобрести Преимущество *Волкокровный*, затратив на это четыре из семи пунктов, которые отводятся персонажу на приобретение Преимуществ. Оборотни,

уже пережившие Первое превращение, взять это Преимущество по очевидным причинам уже не могут.



Шаг первый: Концепция

В сердце любого образа лежит идея. Такой центральной идеей и становится концепция персонажа. Хотя некоторые концепции заслуживают изложения на протяжении нескольких абзацев, старайтесь начинать с чего-нибудь простого. В частности, хорошую концепцию всегда можно выразить в сочетании двух слов – как правило, прилагательного и существительного (“независимый полицейский”, “замкнутый школьник”), хотя ничто не мешает вам озвучить и более подробный замысел (“злой, избалованный ребёнок из богатой семьи, пытающийся разобраться в своей жизни, но слишком сосредоточившийся на своих проблемах, чтобы справиться самостоятельно”). Концепция служит фундаментом, на котором строится образ героя. Единственным ограничением должен стать возраст героя. Первое превращение никогда не происходит раньше полового созревания и позже шестидесяти лет.

Знак и племя могут быть частью концепции, однако это не означает, что вы обязаны их упоминать. В целом, эти явления оставляют свой след на характере персонажа – но не определяют его судьбу. Подробнее они рассматриваются на стадии Пятого шага. В данный же момент вы можете отложить выбор и знака, и племени.

Шаг второй: Выберите Атрибуты

Определившись с концепцией, опишите своего персонажа с точки зрения игровой механики. Первая и главная задача заключается в том, что распределить Атрибуты – основные качества персонажа, показывающие, насколько он силен, красив, умен или крепок. Каждый персонаж обладает девятью Атрибутами, которые разбиты на три категории: Ментальные (Интеллект, Сообразительность, Решительность), Физические (Сила, Ловкость, Выносливость) и Социальные (Внушительность, Манипулирование, Самообладание).

Атрибуты располагаются в порядке убывания важности – от наиболее сильных (первичных) к средним (вторичным) и самым слабым (третичным). Например, у типичного атлета первичными будут Физические Атрибуты, затем Социальные и, наконец, Ментальные. Концепция персонажа поможет вам расставить приоритеты, хотя сама при этом может трактоваться по-разному. Полицейский может вложиться в Физические Атрибуты, чтобы подготовиться к постоянным изнурительным нагрузкам, а может назначить первичными Ментальные Атрибуты, поскольку привык использовать в первую очередь острый ум и профессиональную смекалку.

Каждый Атрибут обладает одним бесплатным уровнем. Вы получаете пять очков на определение первичной категории Атрибутов, четыре – для вторичной и три – для третичной. Пятый уровень любого Атрибута стоит два очка вместо одного.

Шаг третий: Определите Навыки

Как и Атрибуты, Навыки делятся на три подгруппы: Социальные, Ментальные и Физические. Ментальные Навыки – совокупность умственных способностей и знаний, часто связанных с образованием персонажа. Физические развиваются персонажем посредством тренировок и часто отражают врождённые способности. Социальные Навыки основаны на общении (с людьми, животными и другими существами).

Опять же, по аналогии с Атрибутами, Навыки распределяются во время создания персонажа. Игрок выбирает первичные (получая 11 очков), вторичные (7 очков) и

третичные (4 очка). Надо отметить, что в отличие от Атрибутов, Навыки не получают первого, бесплатного пункта, поскольку развиваются только посредством длительного обучения или тренировок. Приобретение пятого уровня Навыка стоит два очка вместо одного.

Шаг четыре:

Специализации навыков

Хотя большинство Урата, активно развивающих определённый Навык, обладают широкими познания в своей области, рано или поздно каждый начинает сосредотачиваться на какой-то определённой сфере умений и знаний. Программист лучше работает с одним техническим языком, чем с другими, и может лучше разбираться в написании графического кода, чем в программах по обработке текстов. С точки зрения игромеханики такой персонаж будет обладать Навыком *Компьютер* 3 уровня со специализацией на *Графике*.

В начале игры каждый персонаж обладает тремя Специализациями. Вы сами придумываете их название и даже можете привязать каждое из них к одному Навыку. Например, волонтёр в службе по охране животных может иметь две Специализации в *Знании животных* (*Собаки* и *Лошади*) и ещё одну – в *Медицине* (*Ветеринария*). Специальность предоставляет +1 дайс к проверкам, связанным с выбранной сферой деятельности.

Обратите внимание, что лунный знак предоставляет оборотням одну бесплатную специализацию в любом из трёх ключевых Навыков, связанных с этим знаком. Для того чтобы приобрести её, персонаж должен обладать самим Навыком. В противном случае он не может получить Специализацию на этом Навыке. Вы можете сразу записать себе Специализацию, связанную со своим знаком, или дождаться Пятого шага, после чего приобрести соответствующие характеристики.



Происхождение оборотней

Наибольшее распространение получили мифы об оборотнях как о людях, которые превращаются в гибрид человека и зверя (или просто в зверя) в ночь полнолуния. Сеттинг **Werewolf: The Forsaken** основан на этих преданиях, но не соответствует им полностью. Урата могут принимать различные формы между обычным человеком и обычным волком и делать это при любых фазах Луны.

Кроме того, есть ещё одна тонкость: почти все мифы гласят о *людях*, превратившихся в животных. Среди самих же Урата ходит молва о *волках*, ставших людьми. Считается, что ещё ни один Хор лунных духов не выбирал себе в помощники подобных существ, но рассказывают, будто некоторые оборотни из Чистых племён начали жизнь волками и даже теперь проводят в своей звериной форме большую часть свободного времени. Никто из Отверженных не готов с уверенностью подтвердить или опровергнуть такие истории, однако они продолжают пользоваться популярностью в коллективе Урата.



Шаг пятый:

Добавьте сверхъестественные характеристики

С пробуждением волчьей половины молодой оборотень претерпевает серьёзные изменения, полностью раскрывая и принимая свою истинную натуру. Его сверхъестественные особенности представлены особыми характеристиками, уникальными для данного вида.

Необходимо уточнить, что оборотни не обладают сверхъестественными способностями других обитателей Мира Тьмы. Более того, вампир, маг или другое мистическое создание не может обладать Преимуществом *Волкокровный*. Для этого персонаж должен быть простым смертным.

Знак

Знаком называется фаза луны, отметившая Первое превращение оборотня. Сами Урата считают знаки благословенными признаками покровительства, которое обеспечивает им Мать Луна. Знак открывает персонажу некоторые сверхъестественные возможности для решения насущных задач и в целом определяет его роль в стае. Силы разных знаков Луны дополняют и уравнивают друг друга, а потому игрокам рекомендуется приписывать своим протагонистам знаки, которые ещё не были заняты другими участниками игры.

Хотя знак и не предопределён от рождения персонажа, многие оборотни считают, что им действительно было предназначено обрести свою подлинную натуру в определённую фазу луны. Оборотень, превратившийся в полнолуние, мог быть яростным или жестоким с раннего детства, а тот, кто обернулся под светом полумесяца, – задумчивым и тихим. Знакомясь друг с другом, Урата часто называют свои знаки, стараясь сразу обозначить собственную роль в коллективе Отверженных.

Отчасти знаки определяет начальный Почёт героя и некоторые доступные Дары. Кроме того, герои получают дополнительную Специализацию на одном из Навыков, находящихся под влиянием данного знака.

Начальный Почёт, Дары и Специализации расписаны ниже.

Племя

Оборотни сбиваются в племена, связанные общими взглядами, Клятвой и магическими практиками. Каждое из них – отчасти политическая фракция, отчасти религиозное сообщество или группа по интересам. Узы раскаяния и ответственности связывают всех Отверженных, но каждый вервольф нуждается в более-менее определённом взгляде на жизнь, который и предоставляют племена. Оборотни выбирают себе сообщество по ряду причин. Некоторые волкокровные семьи традиционно связаны с определённым племенем. (МакХиллеса из округа Джефферсон поколениями передавали благословение грома и молнии, и те члены семьи, кто наследует силу оборотней, обычно присягают Грозным владыкам). Или сами вервольфы были рано отмечены духами и, можно сказать, их вступление в племя было предрешиено. (Джордж Колтрейн всегда мечтал о реках крови, и отличался столь скверным характером, что мог найти себя только в сражении; оборотни, принимавшие Джорджа в племя, утверждали, что видели метку Фенрира у него на лбу). И, конечно же, многие Урата просто разделяют племенные идеи и традиции. (Алегра Винстон, например, всегда была убежденной защитницей окружающей среды и легче уживалась с животными, чем с людьми; едва оправившись от Первого превращения и разобравшись в структуре племён, она попросилась к Охотникам во тьме, преследовавшим те же идеалы, что и она). Но, несмотря на всё это, многие оборотни не находят причин для присоединения к племени, или разочаровываются в его идеях и рвут союз с тотемом. Эти “Призрачные волки” идут, вероятно, самым опасным, но и самым свободным путём из всех Урата.

Посмотрите описания племён и решите, к какому из шести ключевых сообществ Урата будет принадлежать ваш персонаж. Рассказчик может добавить свои замечания, и было бы полезно перед созданием героя посоветоваться с другими игроками. Все хотят получить уникальных персонажей, и даже одинаковое племя у двух героев может не всем прийти по нраву.

Каждое племя связано с особым типом Почёта. Эта характеристика отображает верования и цели как самих представителей этого сообщества, так и духов-покровителей

племени, объясняя их желание собраться вместе. Племя определяет один из типов Почёта персонажа, а также доступные ему Дары.

Древний зов

Связь персонажа с его корнями, с окружающим миром и царством теней измеряется Древним зовом. Эта характеристика отражает близость вервольфа к природе и его способность воспринимать незримый мир духов. Персонажи с высоким показателем этой характеристики теснее прочих связаны с духовным миром и эфемерными, тонкими явлениями. Они полностью управляют своей Эссенцией, способны изучать самые мощные Дары и решать сложные сверхъестественные задачи. И напротив, персонажи с низким уровнем зова меньше связаны с другими мирами и должны либо обострять свои чувства, либо сосредоточиться на материи. Они не могут впитывать большие объёмы Эссенции, весьма ограниченно используют Дары и вынуждены больше полагаться на физические возможности, чем на мистические способности.

В начале игры все персонажи получают одно очко Древнего зова. Его можно повысить за счёт очков Преимуществ. Каждое дополнительное очко Зова стоит трёх свободных. Иными словами, персонаж может потратить три из семи доступных очков на второй уровень Зова или шесть из семи – на третий. Подробнее Древний зов описан в отдельной главе.

Эссенция

Эссенцией называется мера жизненной энергии оборотня и его открытости Тени. Именно она позволяет ему общаться с духами и применять Дары. Герои с высоким уровнем Эссенции способны к удивительным потусторонним свершениям. Персонаж с низким уровнем редко использует магические силы и для достижения цели вынужден полагаться только на силу и ум.

Все персонажи начинают с количеством пунктов Эссенции, равным их Гармонии: то есть, в случае с большинством персонажей, с 7 очками. Некоторые игроки сознательно понижают Гармонию до 6 или даже 5 уровня, что сокращает и первоначальный объём Эссенции. Уровень этой энергии постоянно колеблется, отражая взаимодействие с Локусами, использование Даров, устранение ран и смену обличий.

Эссенция существует только в виде “временных пунктов”, которые вы можете расходовать прямо в игре. Она не обладает постоянным значением, как большинство других характеристик.

Почёт

Пройдя своё Первое превращение, оборотень поднимается над прежней, обыденной жизнью. Урата автоматически достигают определённого признания среди сородичей и лояльных им духов благодаря самому факту своего перехода из категории смертных в разряд вервольфов. Игрок должен распределить 3 пункта между типами Почёта: Хитростью, Славой, Честью, Мудростью и Чистотой. Как было сказано выше, одна Почёт определяется знаком, другая – племенем персонажа. Такие виды Почёта называются основными. Третье очко можно потратить по желанию – на уже выбранную категорию или любую другую.

Призрачные волки, как и во многих других случаях, являются исключением. У них есть знаки, а потому каждый из них получает очко Почёта за связь с Луной. Также они получают одно “свободное” очко Почёта. Однако, не будучи племенем, Волки ограничиваются лишь этими двумя очками (во всяком случае при создании персонажа). По этой же причине они обладают только одним основным типом Почёта.

Примечательна возможность подобрать знак и племя протагониста так, что они будут поддерживать один и тот же Почёт. Таким образом, Железный ваятель из числа Иррака получает оба очка для повышения Хитрости. В результате такой персонаж начинает игру с двумя пунктами этой характеристики и с основным Почётом лишь одного типа.

Ни на этапе создания персонажа, ни во время игры персонаж не может поднимать значение обычного Почёта выше основной. Таким образом, если герой обладает Славой 2 и Чистотой 1, и обе характеристики считаются его основными типами Почёта, он не может поднять Мудрость до 3 уровня, пока не повысит до этого же значения Славу или Чистоту. Очки Почёта других типов могут сравняться с самым высоким показателем основной, но не могут его превысить.

Основной Почёт также определяет уровень Даров, доступных герою. Например, Кахалит из числа Грозных владык, обладающий Славой 4, может использовать Дары 4 уровня, но не пятого.

Дары

Вскоре после Первого превращения оборотень призывает к себе духов, заставляя их обучить его Дарам – сверхъестественным навыкам, которые будут отныне служить не только ему, но и его стае.

Персонаж начинает с тремя стартовыми Дарами – одним от знака, одним от племени и одним по выбору игрока (в последнем случае – исключая списки Даров, определяемых знаками). Например, играя за Раху из числа Охотников во тьме, игрок может выбрать первый дар Силы, Владычества или Полнолуния (от своего знака), первый дар Элементов, Скрытности или Природы (от племени) и первый Дар из любого списка по своему вкусу. Призрачные волки вместо племенных берут Дары из общего списка (Отца Волка или Матери Луны).

Можно выбрать Дары сразу из одного списка, если последний связан как с племенем, так и со знаком. Например, Дары Восприятия для Элодотов и Костяных теней. В этом случае игрок тратит по одному очку из каждого источника. Игрок также может купить высокоуровневые Дары за счёт свободных очков.

Нельзя забывать, что Дар должен соответствовать максимальному значению основного Почёта. Т.е. Раху Кровавых когтей может взять второй Дар Владычества, только если его Чистота (Почёт Раху) или Слава (Почёт Когтей) равна двум.

Можно даже вложить все три стартовых очка в один список, но лишь при очень специфических условиях. Основная Почёт должна совпадать у племени и знака (например, Слава у Кахалитов и Кровавых когтей). Игрок должен вложить в этот Почёт все три имеющихся пункта. Дары также должны быть общими (для Когтей и Кахалитов – Вдохновение). Наконец, вложить в них нужно все стартовые очки. При подобном раскладе, персонаж начинает сразу с тремя Дарами Вдохновения, но без каких-либо других. Пойдя этим путем, оборотень становится экспертом в определённой области, но может оказаться уязвимым или бесполезным во всём, что с ней не связано.

“Свободное”, третье очко невозможно потратить на Дары чужого знака. Если ваш персонаж – Итеур (который находится под влиянием Серповидной луны), он не может вложить её в дары Новолуние (поскольку это прерогатива Иррака).

Ритуалы

Альтернативой Дарам выступают ритуалы, которые игрок может купить за “свободное” очко (при создании персонажа можно вложить только его). Это очко открывает доступ к обрядам, которыми культура Урата владеет и которым обучает своих представителей. По-видимому, первые дни персонажа после Превращения проходят рядом с мастером ритуалов, или он тратит всё свое время, штудировав техники и методы, позволяющие заключать союзы с духами, или получил необходимые навыки в начале истории.

Одно очко предоставляет персонажу один ритуал первого ранга. Количество доступных ритуалов можно повысить, вкладывая в характеристику очки опыта. Персонаж может выучить столько ритуалов, сколько пожелает, единственное ограничение – их ранг не может превысить уровень данного параметра. То есть при обладании Ритуалами • для персонажа закрыты все обряды от второго до пятого уровней.

Увеличив количество очков, игрок осваивает ритуалы поразительной мощи, но помните – вы можете потратить на это только одно очко на старте (причём свободное, а не подаренное вам знаком или племенем). Каждое новое очко открывает ритуалы нового уровня: иначе говоря, при значении Ритуалов ••• оборотень получает обряды 3-го уровня.

Шаг шестой: Выберите Преимущества

В начале у игрока есть семь очков, которые он может распределить по своему усмотрению. Эти характеристики полностью упираются в концепцию персонажа. К примеру, Железному ваятелю, до Превращения жившему затворником-киноманом, не следует вкладываться в Боевые стили. Рассказчик может отвергать или поощрять определённые Преимущества или даже начислять дополнительные очки (например, для повышения Преимущества *Тотем* при вступлении игрока в стаю с сильным тотемом).

Ритуалы

Если игрок приобретает ритуалы, он может выбирать только первоуровневые обряды в количестве, равном очкам Преимуществ, вложенным в одноимённую характеристику.

Шаг седьмой: Определите достоинства

Достоинства описаны в четвёртой главе книги **World of Darkness Rulebook**. Значения этих характеристик могут различаться в зависимости от формы оборотня.

Воля

Сталкиваясь с множеством проблем, оборотни часто вынуждены испытывать свою эмоциональную стойкость. Не последнюю роль в этом играет Ярость, которая постоянно соблазняет вервольфа поддаться своей злобе и начать убивать без разбора. Воля Урата во многом повторяет действие человеческой (смотрите **World of Darkness Rulebook**), но иногда она становится последней границей, отделяющая вервольфа от его жажды крови, которая может навредить самым близким людям.

Игрок может тратить очки Воли и Эссенции в пределах одного раунда.

Гармония

Оборотни – не люди. Даже если кто-то из них отказывается понимать, как сильно изменился после превращения в волка, его душа остается сплавом человеческого разума и хищнических инстинктов, питаемых слепой Яростью. Жизнь оборотня всегда находится на грани между человеческим и звериным, и лучший способ обеспечить самоконтроль – признать обе натуры и держаться посередине. Поэтому людскую Нравственность оборотням заменяет Гармония – внутренний баланс, который Урата должны поддерживать, чтобы избежать подчинения своим худшим позывам.

С разрешения Рассказчика игроки могут обменивать пункты Гармонии на очки опыта, но только по цене один к пяти (максимально игрок может получить только 10 очков взамен на 2 пункта Гармонии). Обычно это ограничение объясняется жуткой психологической травмой, полученной во время или сразу после Первого превращения. Понижение Гармонии приводит к эмоциональным расстройствам, усложняющим контроль над инстинктами чудовища, а очки опыта отражают то, чему персонаж научился в преодолении той ситуации.

Нельзя забывать, что уровень доступной Эссенции равняется стартовой Гармонии.

Пороки и Добродетели

Оборотни подвержены тем же достоинствам и недостаткам, что и люди, хотя отыгрывают их по-разному. Очевидно, что Гнев – самый распространенный Порок в обществе вервольфов, но и от других грехов они не избавлены. Оборотень, одержимый Завистью, может злиться на людей за то, что те могут наслаждаться обычной жизнью, тогда как страдающий от Червоугодия – смаковать вкус добычи, даже если не голоден.

Точно так же, добродетели отображаются в манерах новой жизни вервольфа. В частности, отличаясь Благоразумием, персонаж может стать могущественным шаманом, способным смотреть на ужасы и соблазны мира духов, не теряя сосредоточенности, а герой, поддерживаемый Верой, способен быстрее привыкнуть к новой жизни, решив для себя, что Перерождение имело высшую цель.



Опытные стая

Игра в **Werewolf: The Forsaken** редко начинается с Первого превращения, да и сам персонаж может испытать его в более позднем возрасте – соответственно, получив больше очков опыта. Этот подход не рекомендуется использовать, если игроки мало знакомы с сетингом. В последнем случае им лучше освоится с этой вселенной, пока они не разберутся в достаточной степени, чтобы взять на себя роли ветеранов.

Щенки	0 очков
Сплочённая стая	35 очков
Матёрые ветераны	75 очков
Всеведущие старейшины	120+ очков



Шаг восьмой: Искра жизни

На этой стадии игрок должен объективно и детально изложить характер своего героя в соответствии с механикой, чтобы определить, преуспее ли он в решении поставленных задач. Каждая характеристика в листе персонажа может иметь обоснование с точки зрения истории – будь то причина, почему он решил изучать компьютеры, ситуация, в которой приобрёл элементарные навыки выживания или что-либо ещё. Чем больше будет таких историй – тем лучше. Даже если сюжеты абсолютно приземлённые – например, герой научился ремонту машин от отца, который тратил массу времени на то, чтобы держать на ходу старенький пикап – это уже добавляет новые грани к личности персонажа и может раскрыться в игре. Нельзя также пропускать физические или личностные недостатки.

Что значат Атрибуты персонажа? Его Сила строится на мощи атлета или жилистости гимнаста? Какие Навыки он приобрёл потому, что пришлось, а какие – потому, что он этого хотел сам? На кого герой похож? Есть ли у него особые приметы? Следит ли он за внешностью? Цвет кожи, глаз, волос? Носил ли он очки, и нужны ли они ему после Превращения? Как он выглядит в нечеловеческих формах? Необходимо живописать персонажа настолько ярко, насколько только может игрок, поскольку это помогает выразить его индивидуальный образ во время отыгрыша роли. Чем интереснее и реалистичнее получается персонаж для окружающих, тем больше удовольствия приносит игра.



Памятка по созданию оборотня

В этой врезке описаны изменения, происходящие с персонажем по окончании его Первого превращения. Используйте приведённую здесь информацию как дополнение к созданию персонажа, описанному на стр. 34-35 **World of Darkness Rulebook**.

Знаки

Выберите лунный знак, под которым ваш оборотень прошёл Первое превращение. Всего существует пять вариантов:

Раху (Полнолуние) – решительный, агрессивный, воинственный.

Кахалит (Горбатая луна) – страстный, чувствительный, экспрессивный.

Элодот (Полулуние) – проникательный, наблюдательный, уравновешенный.

Итеур (Серповидная луна) – задумчивый, дальновидный, одухотворённый.

Иррака (Новолуние) – любопытный, находчивый, своенравный.

Специализации

Свободная Специализация приписывается к одному из трёх Навыков для каждого знака, но только при наличии соответствующего Навыка. В противном случае персонаж преимущества не получает.

Раху: Рукопашный бой, Запугивание, Выживание.

Кахалит: Ремесло, Экспрессия, Убеждение.

Элодот: Эмпатия, Расследование, Политика.

Итеур: Знание животных, Медицина, Оккультизм.

Иррака: Кража, Скрытность, Обман.

Племя

Выберите племя, к которому принадлежит персонаж. На выбор даётся пять племён. Те, кто отверг возможность вступить в племя, становятся Призрачными волками.

Кровавые когти: воины, защитники, убийцы.

Костяные тени: шаманы, знахари, провидцы.

Охотники во тьме: следопыты, шпионы, хранители.

Железные ваятели: новаторы, прогрессисты, импровизаторы.

Грозовые владыки: командиры, аристократы, вожаки.

Призрачные волки: одиночки, изгои, отщепенцы.

Основной Почёт

Основным называется тот тип Почёта, который определяют племя и знак вервольфа. Призрачные волки не получают Почёта племени.

Хитрость: Иррака и Железные ваятели.

Слава: Кахалиты и Кровавые когти.

Чистота: Раху и Охотники во тьме.

Честь: Элодоты и Грозовые владыки.

Мудрость: Итеуры и Костяные тени.

Дары

Следующие списки Даров связаны со знаками и племенами. Игрок выбирает список за племя, лунный знак и ещё один – на свой вкус. Дары Отца Волка и Матери Луны доступны в равной степени всем оборотням. Их же Призрачные волки берут вместо племенных. Высший уровень Дара не может превысить уровень основного Почёта.

Игрок не может взять Дары чужих знаков. Третье, “свободное” очко также можно потратить на ритуал вместо Дара.

Раху: Владычество, Полнолуние, Сила.

Кровавые когти: Сила, Ярость, Вдохновение.
Костяные тени: Смерть, Восприятие, Покровы.
Кахалиты: Горбатая луна, Вдохновение, Знания.
Охотники во тьме: Природа, Скрытность, Элементы.
Железные ваятели: Знания, Форма, Технологии.
Элодоты: Полулуние, Восприятие, Покровы.
Иррака: Новолуние, Уловки, Скрытность.
Грозовые владыки: Уловки, Владычество, Погода.
Итеуры: Серповидная луна, Элементы, Форма.

Древний зов

В начале игры Древний зов равен 1, но может быть повышен за очки Преимуществ.

Эссенция

Стартовый уровень Эссенции равен Гармонии.

Преимущества

Преимущества оборотней включают в себя Тотем (см. особенности) и Фетиш (от • до •••••). Обычные люди могут приобретать Преимущество *Волкокровный*.

Стоимость в очках опыта

Атрибут – новый уровень x 5.
Навык – новый уровень x 3.
Специализация Навыка – 3 очка.
Родственный Дар (общий либо полученный от племени или знака) – новый уровень x 5.
Остальные Дары – новый уровень x 7.
Ритуал – уровень ритуала x 2.
Преимущество – новый уровень x 2.
Тотем - 3 очка за каждый уровень.
Древний зов – новый уровень x 8.
Основной тип Почёта – новый уровень x 6.
Другой тип Почёта – новый уровень x 8.
Гармония – новый уровень x 3.
Воля – 8 очков за каждый уровень.



Прелюдия

Тебя не вызывали, но ты всё равно неуклюже врываешься прямо в кабинет боса, сжимая в руках папку с квитанциями, распечатками, счетами и длинным перепутанным факсом. Ты швыряешь всё это на стол начальника, шокированного подобным вторжением.

Ты говоришь ему, что всё понял. Невиданное падение прибыли в третьем квартале прошлого года, резкий взлёт в этом, увеличение страховых взносов, на которое пошла фирма... всё это лишь дымовая завеса. Это всё есть на бумаге и в компьютерах, но файлы компании не совпадают с банковскими записями и отчётами IRS. Оглядываясь назад, на все сокращения зарплат и медицинских пособий, которые компания должна была выплатить, сопоставляя это с данными и докладами в твоей папке, ты пришёл к выводу, что ваши дела далеко не в таком отчаянном положении как, похоже, считает SEC. Нет, просто кто-то в компании ворует. Ты любишь фирму, и тебя бесит, что кто-то так с ней поступил, поэтому ты предлагаешь лично провести расследование и найти преступника.

– Не стоит, – говорит босс. – Он перед тобой.

Что ты будешь делать?

Прелюдия к ролевой игре подобна восьмому шагу в создании персонажа. Игрок прикидывает особенности и причуды в поведении героя, равно как события в его жизни, возможно, определившие его судьбу. После этого они с Рассказчиком могут пойти дальше, описывая события, сформировавшие характер персонажа в ранние годы, и обсуждая его на них реакцию.

Прелюдия необязательна для игры, и многие опытные игроки и Рассказчики даже сочтут её излишней, однако она действительно служит важной цели: определяет некие решающие обстоятельства, помогая участникам полностью погрузиться в этот мир и приноровиться к выбранным персонажам. Игроку это позволяет опробовать некоторые причуды и лучше понять существо, которое выглядит как человек, но способно менять формы и проникать в мир духов; а Рассказчик получает возможность оценить, как игрок собирается отыгрывать созданного персонажа. Если он, например, взял высокий Интеллект, именно Прелюдия установит, является герой осторожным и расчётливым мыслителем или “сорвиголовой”, способным на гениальные прозрения. Тип персонажа может в решающий момент повлиять на весь ход истории, и очень важно прочувствовать его до начала полноценной игры.

Помимо основной задачи, вступление обеспечивает ещё три важных возможности. Во-первых, оно позволяет изменить лист персонажа, перераспределить очки и пересчитать полученные характеристики. Может выйти так, что игрок склонен отыгрывать импульсивного реакционера, а не вдумчивого интеллектуала, которого подразумевает начальное значение Ментальных Атрибутов – тогда стоит, к примеру, перенести очко с Самообладания на Сообразительность. А ещё это хороший способ проверить математическую составляющую некоторых Достоинств (Воли, Инициативы, Скорости и Защиты), чтобы удостовериться, что все изменения составлены точно.

Другой важной особенностью является то, что Прелюдия предоставит необходимую для истории вводную информацию. Какой сейчас год, в каком городе всё это происходит, какие происшествия на местных территориях привели к текущему развитию событий. Информация обычно используется в коротких, на одну сессию, историях, либо в играх, продолжающих жизнеописание персонажей из прошлых хроник. Также это совокупность важных сведений для новичков – кто самые матёрые оборотни, как расположены здешние локусы, насколько вообще здесь влиятелен Народ. Впрочем, нет необходимости предоставлять все предварительные данные во время Прелюдии. Первая арка хроники запросто может вращаться вокруг самостоятельного поиска информации персонажами – **Werewolf** недаром относится к жанру ужасов, а потому наличие тайн, загадок, паранойи и жутких откровений здесь более чем уместно.

Наконец, третье преимущество относится к Рассказчику: это возможность похвастаться своими повествовательными умениями. Прелюдией может стать прекрасной возможностью заложить некоторые символы и мотивы, которые будут всё больше и больше раскрываться с развитием хроники. В истории уместна тема вервольфов, отрезанных от мира духов, которая может идти разным темпом – затухать и разгораться, плавно переплетаться с основной линией или закончится прямо во время Прелюдии. К тому же, Рассказчик может наметить некое предзнаменование. В частности, если возвращается антагонист – зловещий Грозовой владыка, – можно продемонстрировать далёкие отзвуки грома или сцены на фоне серых небес и залитых дождём улиц. Но если Рассказчик хочет составить по-настоящему каверзный сюжет, ему следует намекнуть на основу сюжета через микромир одного из персонажей. Возможно, ревность и недоверие, которое испытывает герой при размолвке с любимыми, отражают чувства вожаков двух конкурирующих стай, которые терпеть друг друга не могут, потому что некогда зачали Призрачное дитя. Возможно, герои извлекают ценный урок во время своей инициации, который должны вспомнить, чтобы одолеть хитрого Идигам. Это не значит, что каждый

Рассказчик использует мизансцену Прелюдии, чтобы заранее определить конец хроники, но мудрый игрок должен учитывать опыт, полученный его героем в это время – просто на всякий случай.

Советы по проведению Прелюдий

Ты едешь домой, уволенный за то, что уложил шефа в больницу. Тот факт, что ты обнаружил его хищения, помешал ему на тебя заявить – но это и всё. Ясно, что босса покрывает кто-то вышестоящий, так что разбирательство ему не грозит. А теперь ты застрял здесь, ползёшь в этой проклятой пробке, высматривая, куда бы приткнуться.

Неожиданно на глаза попадается человек в соседней машине – он с маниакальным видом поёт, вторя магнитоле и вращая выпученными, налитыми кровью глазами. Но самое поразительное – что-то горит в его груди, нечто похожее на огненную змею, обернувшуюся вокруг сердца и буквально излучавшее угрозу. Ты в жизни не видел ничего подобного, но прежде чем успеваешь понять это, другой водитель давит на газ и врежется в машину перед собой. Визг шин, во все стороны летят осколки, поднимается дым.

Что ты будешь делать?

Так же, как нет основной и главной истории **Werewolf**, нет и единого способа управлять предысторией персонажа. Что действительно важно – определить не только кем является персонаж как человек, но и кто он (или кем будет) как оборотень. Хорошенько обсудив этот вопрос, игроки могут получить проработанный пролог, удовлетворяющий их вкусам.

Прежде всего, нужно решить, будете ли вы просто вкратце описывать события предыстории или позволите игрокам отыгрывать свои роли по обычным правилам. Хорошая Прелюдия может стать эффективным способом настроить историю под персонажа, которого игрок взял из предыдущей хроники. В случае простой истории на одну сессию, где не требуется особенной глубины и драматизма, Прелюдию можно даже свернуть до уровня пары предложений. Но если кто-то из игроков не знаком с сеттингом или ролевыми играми как таковыми, интерактивная Прелюдия подействует как тренировочный курс, помогающий усвоить правила и механику (а заодно он поможет вам как Рассказчику сгладить все нервирующие моменты в своем повествовательном стиле).

После этого, если вы решили управлять вступительной частью, встаёт следующий вопрос – чьей? Каждого оборотня индивидуально или стаи в целом? Взаимодействие в стае – важнейший социальный момент в историях **Werewolf**, и оно полностью контролируется игроками, объединение которых – самый верный и практичный ход для быстрого старта игры. Хорошим примером такой Прелюдии может быть встреча всех персонажей, которые решили создать стаю и отправились в царство теней, надеясь заполучить тотем. Такие значимые события могут обеспечить отличной историей на пару-тройку сессий, однако, если вы задумали нечто более серьёзное, многие детали можно опустить. Идя на это, убедитесь, что обсудили с игроками все важные темы – как сформировалась стая, сколько она существует, какое у неё социальное положение, кто альфа, как силён и на что похож тотем, из чего состоит территория и как её собираются защищать.

Равноценный метод заключается в создании независимых вступительных историй сразу для нескольких персонажей, но и здесь есть свои проблемы. Смотрите не столько на то, как персонаж выполняет древнюю миссию Урата, сколько на то, как он к этому относится. Действительно ли его волнуют события, затрагивающие территорию (загрязнение реки или тяжёлое положение бездомных)? Пройдитесь по событиям, когда герой впервые столкнулся с этой проблемой, узнайте, какова была его реакция. Он необузданно и агрессивно настроен против авторитетов? Изобразите сцену из детства персонажа, когда натура оборотня потихоньку выдвигалась на первый план, а ничего не знавшие родители отвечали на это “закручиванием гаек”. У персонажа есть настоящая

любовь, доверие которой придаёт ему сил? Пройдите сцену, где игрок должен раскрыть любимому человеку правду о себе (или время, когда герой врал ему, защищая от истины).

Не заставляйте игрока делать поспешных решений, а дайте время подумать, как в такой ситуации поступит персонаж (а не он сам), и обсудите ответ, если он разнится с тем, что указано в листе персонажа. Всегда лучше решать подобные разногласия “на берегу”, когда персонаж может потренироваться, а очки ещё не распределены окончательно.

Разобравшись со структурой Вступления, вы и ваши игроки должны определить характерные сцены и реакцию персонажей на них. Нет такого списка, в который войдут все способы повлиять на героя и развивать историю **Werewolf**, однако существуют значимые события, через которые большинство оборотней, так или иначе, проходит.

Бытовая драма: Каждый оборотень первую часть жизни проводит среди людей, считая себя одним из них, но чем ближе Первое превращение, тем шире пропасть между ним и окружающими. Они подсознательно понимают его чужеродность – одноклассники могут подвергнуть насмешкам, родители – выставить из дому за непослушание и скверный нрав. Передайте, как ему удалось контролировать (или сдержать) свой гнев.

Первые анимистические открытия: Когда подступает Превращение, духи уделяют герою всё больше внимания, и потенциальные оборотни могут даже заметить их присутствие. Когда такое случится, мировоззрение персонажа поменяется радикально, он научится чему-то, чего никто, вроде бы, не знает. Если он – один из “счастливых”, обыграйте момент, когда он приподнимет занавес, и увидит разумные, но абсолютно чуждые сущности, что окажутся за ним.

Первое превращение: Неважно, является ли это кровавой баней на выпускном вечере или жутким потрясением в уединённом летнем домике. Первое превращение – то общее, что есть у всех оборотней. Сопутствующие обстоятельства определяют не только знак, но и силу духа, и идентичность персонажа. Опишите Первое превращение и то жуткое состояние вымотанности, которое следует за ним. Спросите у игрока, был ли его герой опустошён, напуган или доволен открытием того, кто он есть.

Первое путешествие в царство теней: Зловещий, опасный мир духов – не просто элемент, который отличает эту игру от прочих оборотнических произведений. Это наследие, делающее Отверженных уникальными. До Первого превращения Урата могут уловить анимистические силы, реагирующие на жизнь планеты, но это не сравнить с настоящим проникновением в мир духов через порог локуса. Сосредоточьтесь на первом пересечении Вуали и реакции персонажа на увиденное. Не забывайте и о том, как он отнёсся к живущим там духам-покровителям, а они – к нему.

Вступление в племя: Если персонаж не Призрачный волк, он получит такой опыт раньше, чем его отправят на поиски стаи. Опишите, что привлекает его в данном племени, а также – какие условия ставили перед ним местные старейшины, перед тем как принять. Приходилось ли ему делать выбор между одинаково притягательными вариантами? Или он нашёл племя, устраивавшее его по всем вопросам? А может, некий ужасный пример из жизни одного племени заставил его выбрать другое? Или никто другой его бы просто не принял?

Образование стаи: Обычно данное событие происходит в первой же сессии, но не обязательно. Если хотите начать с полноценной, сформировавшейся стаи, то уточните, какой случай свёл её членов. Кратко обсудите, что про них думают соседи, и наоборот, и поощряйте любое серьёзное взаимодействие между састайниками, затрагивающее их работу в целом.

Заключительные вопросы

Следующие вопросы помогут игроку определить некоторые аспекты личности и предыстории персонажа. Даже если игрок не управляет вступительной частью или уже на всё ответил, ему следует доработать ответы настолько, насколько возможно – или

добавляя детали в прошлое героя, или обговаривая с Рассказчиком настоящее. Чем лучше он знает своего персонажа, тем реалистичнее тот будет выглядеть.

Сколько тебе лет?

Когда ты родился? В каком возрасте прошёл Первое превращение? Как давно это было? Изменение повлияло на твой эмоциональный возраст? Если да – то в какую сторону? Ты выглядишь старше или моложе своих лет? А как чувствуешь себя?

Что особенного было в твоём детстве?

Что запомнилось? Как тебе жилось дома? Было детство идеальным? Беспокойным? Унизительным? Где ты ходил в школу, был ли хорошим студентом? Какое твое самое яркое воспоминание о том времени? Поступил ли ты в колледж или институт? Ты всю жизнь провёл в родном городе или семья переезжала? Сбегал ли из дома? Были у тебя близкие друзья до старшей школы? Было ли в детстве что-то, рождающее в тебе Ярость?

Каким человеком ты был?

Похож ты на того, кем был раньше? Как бы ты описал себя тогдашнего, и как бы тебя описали окружающие? Есть те, кому ты не нравился? Была ли у тебя какая-то общественная жизнь? Семья, постоянная работа? Хорошие друзья или просто приятели? Что бы тебя ждало, если бы Первое превращение не перевернуло всё с ног на голову?

Был ли у тебя опыт общения со сверхъестественным?

Видел ли ты какие-то знамения, и если да – обращал ли на них внимание? На тебя охотились или кусали перед Превращением? Встречался ли ты когда-нибудь с духами, одержимыми или другими потусторонними существами? Был ли ты скептиком? Есть ли кто-то, внушивший тебе страх?

Каким было твоё Превращение?

Луна какого знака освещала твоё Первое превращение? Какое потрясение его вызвало? Сожалеешь ли ты о чём-то? Как Превращение отозвалось в мире смертных – за тобой охотилась полиция или ещё кто-то? Было ли что-то, что до сих пор не даёт покоя?

Кто объяснял тебе произошедшее?

Был ли у тебя наставник – Урата или волкокровный? Кто ввёл тебя в сообщество оборотней? Они ожидали, что ты переродишься, или поймали после инцидента? Были среди них твои родственники? Ты производишь из рода с сильной волчьей родословной, или из семьи с разбавленной кровью?

Как тебя приняли в племя?

Сколько вервольфов представляли твоё племя? Знал ли ты кого-нибудь из них? Что ты чувствовал, когда закончился ритуал – гордость, испуг, что-то иное? Каково твоё имя для Урата и почему тебе дали именно его? И какое из имён ты предпочитаешь? И вообще, взяли тебя в племя или нет?

Как сформировалась ваша стая?

Как вы встретились с товарищами? Быстро ли нашли общий язык? Может, вас свели старейшины? Или обстоятельства? Какой у стаи тотем? И действительно ли это тотем, который вы рассчитывали получить?

Охраняешь ли ты территорию?

Есть ли у тебя место, которое ты можешь назвать своим? Ты разделяешь его со стаей? Доволен ли ты ответственностью? Если у тебя нет территории – хочешь ли ты ей обзавестись?

Сохраняешь ли ты связь с прежней жизнью?

Ты числишься пропавшим без вести? Или инсценировал свою смерть? Связываешься с родными и близкими? Кто-то из них был в опасности из-за твоей новой жизни? Есть у тебя волкокровные родственники?

Что тобой движет?

Насколько ты верен заветам своего племени? Есть у тебя нерешённые проблемы в повседневной жизни? Ты защищаешь любимых людей или ищешь того, кто тебя поймёт? Есть ли ошибки в прошлом, которые ты хочешь исправить? Жизнь оборотня дала тебе новые мотивы? Есть что-то в прошлой жизни, за что ты держишься? Если б ты мог что-то в ней изменить, что бы это было?



Церемониальные имена

У многих Отверженных есть два имени – данное при рождении и полученное уже после Первого превращения. Концепцию приобретённых прозвищ нетрудно понять – в истории и фольклоре хватает примеров: Джонни Яблочное зёрнышко, Джек Убийца великанов, Дикая Лошадь, Екатерина Великая, Влад Колосажатель и так далее. Прозвище может быть чрезвычайно важным для оборотня, так как культура Урата зиждется на действии. Неважно, какой была человеческая семья, важно, как изменился характер персонажа после Первого превращения. Оно – знак новой жизни, которая начинается для каждого оборотня независимо от его желания. Одни Урата свято придерживаются этой традиции, другие игнорируют её.

Прозвище обычно выдают перед или во время принятия в племя. Это часто связано с тем, как персонаж был представлен, хотя может быть связано с каким-нибудь видением или мнением старейшин. Например, Элиас Зимородок получил второе имя, так как Итеур его племени видел, что душа новичка впитала часть сил снежной бури, лютовавшей в ночь рождения Элиаса.

Хотя в большинстве случаев второе имя сливается с обычным, выступая в качестве клички, это необязательно. Некоторые оборотни полностью переходят на прозвища, не оставляя никаких связей с жизнью до Первого превращения – возможно, потому что хотят забыть эту прошлую жизнь, а возможно, кличку просто лучше звучит.



Стая

Как и обычные волки, оборотни бегают в стаях. Урата – социальные существа, равно как их человеческие родственники, и все они чувствуют некую потребность в единомышленниках, которые всегда поймут и поддержат. Это вполне естественно для Урата. Дары Луны, получаемые вместе со знаком, достигают полной силы лишь когда оборотни сбиваются вместе. Но главное, сами вервольфы вместе намного сильнее – стая может совершать то, что и не снилось одиночкам.

Поначалу бывает сложно отыгрывать сильные эмоциональные связи, но пройдя сквозь череду испытаний и лишений, персонажи начнут полагаться друг на друга больше, чем на самих себя. Конечно, не все составники могут по-настоящему любить друг друга, или во всём соглашаться, но их связывают узы взаимного уважения и доверия. Если нет – они не смогут решать общие проблемы, возникающие по ходу сюжета.

Стая всегда остаётся сердцем хроники. Персонаж может уйти или погибнуть, но стая останется. В силу природы оборотней, очень важно определить, какого рода команду они образуют, поскольку от этого напрямую зависят ход всей последующей истории. Если игрокам не нравится характер стаи, возможно, придётся полностью переработать историю. Игроки и Рассказчик должны обсудить между собой общие цели и задачи, которых они постараются достичь в течение игры, после чего – определить роли и отношения между персонажами.

Создавая стаю, участники должны заранее ответить на несколько вопросов, сходных с теми, на которые отвечали при создании персонажа и во время Прелюдии. Важнее всего определить направленность стаи в контексте каждого персонажа.

Где разместилась стая? Какую территорию она контролирует и контролирует ли вообще? Какого размера? Это городская, сельская или дикая местность? Члены стаи патрулируют территорию и как вообще исполняют свои обязанности? У них есть свои дома, или они живут вместе?

Как стая собралась вместе? Их свели старейшины, которые хотели увидеть их вместе? Может, один член стаи рекрутировал всех прочих? Есть ли в стае те, кто знал друг друга до Первого превращения? Как долго они работают вместе? Есть ли новички в стае?

Кто из вас вожак? Кто принимает решения? Меняется ли лидер в зависимости от ситуации? Как избирается альфа?

Каков тотем стаи? Почему стая следует именно за ним? Они выбрали его, или он – их?

Есть ли у стаи друзья и союзники? Кто рассматривается стаей как её часть? Это волкокровные, оборотни или духи? Или другие сверхъестественные существа? Защищает ли их стая?

Что насчёт врагов? Есть ли у стаи враги? Кто они и почему её ненавидят? Что ими движет? Это вервольфы? Если нет – то кто? Есть ли у стаи причины их бояться?

Пример создания персонажа

Мишель пригласила Джека и ещё четверых друзей отыграть хронику по **Werewolf**. Место действия – их родной городок с кампусом и колледжем, но в версии Мира Тьмы. Завязкой служат территориальные вопросы, вызванные чередой недавних смертей, открывшей доступ к студенческому кампусу. Разногласия произошли между местными уважаемыми стаями и молодыми, недавно переродившимися Урата, которые прошли Ритуал Посвящения и намериваются встать во главе ничейных земель. Джек и остальные игроки должны выступить в роли этой новой стаи.

Единственные ограничения на создание персонажей, наложенные Мишель, заключаются в том, что она хочет видеть по одному вервольфу от каждого знака и что стартовые персонажи должны быть относительно неопытны. Вопросы относительно пола, возраста, расы, племени и так далее отдаются на откуп игрокам.

Шаг первый: Концепция.

Первое, с чем должен разобраться Джек – общая концепция персонажа. Множество идей порождают маленький мозговой шторм, его предварительные варианты – «полицейский студгородка», «нахальный спортсмен», «ботаник-всезнайка», «крутой профессор» и «затравленный слабак». Джек обсуждает их с товарищами по игре и Мишель (Рассказчиком), и они сошлись на «полицейском», как хорошей стартовой позиции. Другие концепции отошли остальным игрокам, или были задействованы в качестве персонажей Рассказчика.

Джек решил, что его герой только что окончил университет, и решительно не представляет, чего хочет от жизни. Впав в уныние от цифр на счетах за учебу, парень подрядился в полицейское отделение кампуса. Он начал терять связь с друзьями по колледжу, которые отучились и разъехались кто куда, и постепенно свыкся с мыслью, что застрял в своём захолустье навеки.

Шаг второй: Атрибуты

Следующий шаг по проработке персонажа – выбор игровых характеристик, важнейшими из которых являются Атрибуты. Освежив в памяти книгу **World of Darkness Rulebook**, игроки распределили очки между девятью Атрибутами, разделёнными на три категории. Их мощность определяется разными числовыми значениями.

После недолгих раздумий, Джек назначил первичными Физические Атрибуты и получил пять очков на их развитие. Он видел своего персонажа стройным, по-своему привлекательным человеком, тратящим немало времени на поддержание формы. Не то чтобы он так тщательно следил за собой, просто сама работа предполагает крепкое

здоровье и физическую активность (но приятелей и знакомых герой также надеется встретить в местном спортзале). Первое, что сделал Джек – раскидал по одному очку на каждый Атрибут, так что вместе со свободными получилось по 2. Оставшиеся он вложил в Силу и Выносливость, подняв их до уровня чуть выше среднего. В итоге получил Силу 3, Ловкость 2 и Выносливость 3.

В качестве вторичной он избрал Ментальную категорию. Из четырёх выданных очков три Джек распределил по всем Атрибутам, подняв их до второго уровня, ещё один пункт добавил к Сообразительности. По его мнению, персонаж научился быстро и решительно реагировать в непредвиденных ситуациях, работая в полиции, поэтому этот параметр развит сильнее прочих. Это значит, что игру он начнёт с Интеллектом 2, Сообразительностью 3 и Решительностью 2.

В завершении, третьей по значимости Джек выбрал Социальную группу, оставив ей три очка. Игрок рассудил, что сейчас, когда друзья персонажа разъехались, он будет несколько отчуждён от общества. Джек добавил по пункту на каждый Атрибут, получив на выходе по 2 на Внутренность, Манипулирование и Самообладание.

Шаг третий: Навыки

Разобравшись с Атрибутами, Джек переходит к Навыкам. Теперь приоритеты расставлены несколько иначе – первичной, как и в прошлый раз, является Физическая группа Навыков, но Социальные теперь стоят над Ментальными. Персонаж окончил колледж, и служба в полиции приучила его уделять больше внимания человеческим взаимоотношениям, чем академическим проблемам. Он получает 11 очков к Физическим, 7 – к Социальным, и 4 – к Ментальным Навыкам.

Распределяя очки по Физическим Навыкам, Джек тратит две на Атлетику, за врождённую склонность к спорту и хорошую физическую подготовку персонажа. Также он добавляет одну очко к Скрытности и два – к Выживанию, по той причине, что в школе герой обожал охоту и ходил в многочисленные походы с друзьями и семьёй. Однако в колледже с этими увлечениями стало труднее, поэтому навыки выше не поднялись. Затем игрок тратит очко на Вождение и два – на Стрельбу, поскольку это входит в программу обучения полицейского. Джек закрывает тему Физических Навыков, вкладывая три оставшиеся очки в Рукопашный бой, объясняя это одновременно уроками самообороны в полиции и опять же природным талантом.

Далее игрок приступает к социальным умениям и тратит первые две очки на Запугивание. Дело не только в скрытой натуре хищника, свойственной всем Урата, но также в оружии и униформе, доступных персонажу. Кроме того, он получил по точке к Экспрессии, Обману и Убеждению, поскольку эти умения тренировались при общении с пьяными, обдолбанными, напуганными, взбешёнными или просто взволнованными людьми. Последние две очки были вложены в Знание улиц – хотя полицейский из тихого, благополучного кампуса не может хорошо в этом разбираться, общие знания уличных законов необходимы ему, чтобы выполнять свой долг. Эмпатия и Коммуникабельность остались на нуле, потому что Джек знает, как трудно Урата после Первого превращения поддерживать связь с человеческим окружением.

Наконец, Джек тратит четыре очки на Ментальные Навыки. По одной вкладывает в Компьютер, Расследование и Медицину, так как всё это он освоил за время работы в полиции. Последнее очко достаётся Оккультизму, из-за того, что герой резко заинтересовался потусторонним миром после своего Превращения. Джек не волнуется по поводу недостатка очков в этой категории, потому что знает, что в случае надобности сможет сравнительно легко докупить Навыки за опыт.

Шаг четвёртый: Специализации

Распределив Навыки, Джек может дополнить их тремя Специализациями. Первую он прикрепляет к Медицине как Первую помощь. Не будучи врачом или парамедиком, он, тем не менее, может стабилизировать состояние пострадавшего (и самого себя, естественно), пока кто-то более квалифицированный не придёт на помощь. Для второй Специализации (Рукопашный бой) был выбран боевой стиль Борьба, поскольку из всех видов самообороны он больше всего завязан на клинч и быстрый нокаут. Третью Специализацию (к Расследованию) Джек определил просто – На службе. Когда Мишель попросила объяснить, что это значит, он ответил, что персонаж чувствует себя увереннее, когда носит форму и находится при исполнении. Напоследок у Джека остаётся потенциальная Специализация, положенная при выборе знака. На данный момент она не учитывается.

Шаг пятый:

Сверхъестественные характеристики

Теперь Джек принимается за шаблон оборотня, то есть за то, что отличает его от обычного персонажа-человека. Первое, что он должен выбрать – знак своего героя. Мишель сказала, что хочет по персонажу от каждого знака, поэтому игроки должны были обсудить этот вопрос между собой. Джек не был уверен, кем хочет играть, хотя Иррака и Раху кажутся ему одинаково привлекательным выбором. Но Мишель, внимательно изучив лист его персонажа, заметила, что на Иррака такой персонаж не похож, а на Раху уже нацелился игрок с более подходящим концептом. Мастер видела его персонажа тем, кто стоит на распутье и от чьего решения зависит вся хроника, а также тем, кто возьмёт на себя роль посредника и будет заботиться о традициях и правилах. Джек согласился, и получил знак Элодота – хранителя законов и третейского судьи между соплеменниками. Этот выбор устроил обоих, и Мишель напомнила игроку, что теперь он может взять дополнительную Специализацию в Эмпатии, Политике или Расследовании. Выбор был несложным, потому что Джек обладал только одним из этих Навыков – Расследованием, к которому добавил Личный досмотр, улучшающий способность находить у людей скрытое оружие и предметы.

Следующий вопрос – выбор племени – полностью решался игроком. Джеку понравился образ Охотников во тьме, спокойных и умных хищников, защищающих свою территорию скорее хитростью и умением, чем яростью. Он видел персонажа, который живёт в миру, среди человеческих друзей и выполняет свою работу, но когда зовёт его сверхъестественный долг перед стаей и территорией, он действует аккуратно и старательно. Если это возможно, он не будет привлекать внимание и затрагивать свою обычную жизнь. (Наверное, это немного наивное представление, но персонаж Джека – молодой оборотень, ещё не выучивший горьких уроков, которые ждут всех Отверженных).

Далее, приходит время сверхъестественных особенностей героя – Эссенции и Древнего зова, которые начинаются со стандартных стартовых значений. Зов равен 1, и Джек решил его не увеличивать, поскольку его персонаж ещё не осознал всей широты своей потусторонней природы, и концентрируется на нуждах материального мира. Эссенция равна начальной Гармонии, до которой он пока не дошёл. Джек делает засечку, что к этому надо вернуться попозже.

Следующий шаг – распределить три очки стартового Почёта. С первыми двумя проблем не возникает – Элодот Охотников во тьме по одной тратит на Честь и Чистоту. Последнее очко Джек поместил на Хитрость (подходящая черта для умных и скрытных ночных хищников).

Последней сверхъестественной особенностью персонажа выступают Дары (индивидуальные сверхчеловеческие силы, которым обучают дружественные духи). Они уже во многом определены предыдущим выбором персонажа: поскольку ни один Почёт

не поднимается выше одной очки, ему доступны только Дары первого уровня, тип доступных Даров зависит от племени и знака. Джек выбирал Полулуние (Смрад лжи) как дар Элодота и Скрытность (Стопы тумана) как дар, доступный Охотникам во тьме. Для последней очки он просмотрел списков Даров, но, в конце концов, решил остановиться на ритуалах, что позволяло взять один ритуал первого уровня сразу и осваивать новые и новые по мере развития хроники. Как Элодот, персонаж Джека сконцентрируется на ритуалах правосудия, а в качестве бонусного был выбран ритуал Разделённое чутьё.

Шаг шестой: Преимущества

Как и все прочие персонажи, оборотни при создании персонажа получают 7 очков на приобретение Преимуществ. По инициативе Мишель, все игроки тратят по одному очку на Тотем (чтобы в последствие создать духа-покровителя). Ещё, она попросила игроков брать только те Преимущества, что согласуются с жизнью героев до Превращения.

Первую очко Джек потратил на Статус, отражающий его положение в маленьком сообществе студгородка. Далеко не каждый уважает или признаёт полицейского, но все, видя униформу, знает, что у этого парня есть полномочия, которых нет у них. Далее, одна очко пошла на Контакты, отображающие знакомых героя, которые могут поделиться информацией; зарплата (конечно, за вычетом трат на жильё и ежемесячных выплат по кредиту) даёт очко на ресурсы. Джек также отдал очко на Языки - испанским персонаж (как и сам Джек) владеет не хуже, чем английским. Персонаж хорошо знает местность и легко на ней ориентируется, поэтому ещё одно очко легло на Чувство направления. Последнее очко Джек потратил на Ритуал Освящения.

Шаг седьмой: Достоинства

Следующая обязанность Джека – обозначить Достоинства персонажа и другие черты, свойственные его персонажу как оборотню. Сначала он займётся определением Порока, Добродетели и Гармонии, затем придёт очередь Скорости, Здоровья, Инициативы и Воли.

Глядя на список Пороков и Добродетелей, Джек решил, что его персонаж придерживается Справедливости, но уязвим перед Лению; он хочет изменить мир к лучшему, но после всех этих перемен «залег в дрейф» и не знает, чем заняться. Хотя игрок мог выторговать 1-2 пункта Гармонии, он остановился на стартовом уровне 7, поскольку решил, что Элодот в среднем теряет меньше пунктов Гармонии, чем прочие персонажи. Попутно он возвращается к пятому шагу создания персонажа и определяет количество Эссенции (равное Гармонии, то есть 7).

Воля протагониста равна Решительности + Самообладанию, а потому у Джека эта характеристика составляет 4 пункта. Защиту даёт меньшее из значений Ловкости и Сообразительности, соответственно, его Защита равна 2. Но необходимо учесть, что в формах Гауру, Уршул и Урхан добавляют к Ловкости +1, +2 и +2 соответственно. Во всех трёх формах Защита будет равняться 3, так как в Гауру Сообразительность и Ловкость равны 3, а в Урхан и в Уршул Сообразительность 3 меньше Ловкости 4. Инициатива равна Ловкости + Самообладанию и также меняется от формы: персонаж Джека получает 4 пункта в форме Хишу, столько же в Далу, увеличивается до 5-ти в Гауру и до 6-ти в Урхан или Уршул.

Дальше идут характеристики Здоровье и Скорость. Каждая из них складывается из двух основных характеристик. Здоровье равно сумме Выносливости и Размера. В форме Хишу Выносливость равна 3, а Размер – 5 (среднее значение для людей), следовательно, Здоровье 8. В Далу оно подпрыгивает до 10 (за счёт +1 к Выносливости и Размеру), в Гауру – до 12 (бонус +2, опять же к обоим чертам). В Уршул герой снова получает +2 к Выносливости, но Размер – только +1, поэтому здоровье равно 11. В форме волка персонаж получает +1 к Выносливости, но -1 к Размеру, поэтому Здоровье также равно 8 (Джек тщательно записывает все показатели, чтобы не держать их в голове во время хроники).

Скорость – такая же переменная величина, складывающаяся из Силы и Ловкости, так что Джек подошёл к подсчёту со всей тщательностью. В человеческом виде Скорость складывается из Ловкости 2, Силы 3 и специального фактора 5, таким образом, равна 10. В Далу игрок получает +1 к Силе и к Скорости соответственно. В Гауру стартовые Сила и Ловкость получают +3 и +1 соответственно (бонус +4). В Уршул обе характеристики – по +2 и специальный фактор +3, т.е. в сумме Скорость 17. В форме Урхан к Ловкости добавляется +2, а к специальному фактору +3, следовательно, Скорость 15.

Джек показал предварительные вычисления Мишель, которая напомнила, что его персонаж теряет очко Манипулирования в форме Далу, и три – в форме Уршул (таким образом, в Уршул Манипулирование 0, так как Атрибуты в минус не уходят). Проверив характеристики для всех пяти форм, они остались довольны, и Джек перешёл к Почёту.

Шаг восьмой: Искра жизни

Теперь персонаж почти готов к игре, за исключением нескольких деталей, включая краткое описание его прошлого, равно как общие цели на будущее. А также – подтверждают происхождение столь высоких или низких характеристик. Большая часть работы уже сделана, но Джек решил добавить к предыстории пару штрихов. Он решил, что семья героя (отец, мать и младшая сестрёнка) не знают о наследии Народа, и вообще не являются волкокровными. А герой – плод случайной связи его матери с каким-то левым вервольфом. Также, родственники думают, что персонаж Джека учится в аспирантуре, а не подрабатывает в полиции (кроме сестры, которая знает правду и всюсю пользуется ей, вымогая деньги и услуги). Мишель сказала, что Первое превращение, принятие в племя и образование стаи будут частью предстоящего вступления, поэтому игрок не стал прорабатывать этот момент, вместо этого перейдя к человеческой стороне персонажа. Джек выбрал имя Эрик Рассел – ему понравилось, как оно звучит – и добавил, что в полицейском отделении все зовут его просто Рассел. Также, хотя Прелюдия ещё не начался, он подобрал возможное прозвище оборотня – ему нравится «Рассел Овечья шкура». Во всяком случае, сойдёт, пока не подберётся вариант получше. Джек решил, что друзья будут звать его Рассел, в семье – Эрик, а состайники – Овечья шкура. Теперь персонаж Джека полностью готов понять, кто – и что – он такое.

Характеристики

Изменение пробуждает силы и слабости, как тела, так и духа – вервольфы начинают осознавать всю глубину духовного могущества, которое странным образом заполняет их существо, а также обзаводятся связями в разобщенном обществе Отверженных.

Новое Достоинство:

Древний зов

Оборотень рождается потусторонним существом с душой доисторического хищника, и только врождённая связь с мистическим миром позволяет ему преодолеть безответственность и слепое потворство своим желаниям. Власть духовной половины оборотней зовётся Древним зовом. Повышение этого Достоинства говорит о растущем влиянии вервольфа среди его собратьев и духов, а также о мощи Даров и обрядов. В результате, оборотень становится грозным бойцом, умело сплавливающим силы духа и плоти в своём теле.

Новички обладают только одним очком Древнего зова, хотя могут увеличить это значение до трёх за счёт траты очков Достоинств. Поскольку после начала игры Древний зов можно приобрести только за очки опыта, необходимо сразу определиться с его значением. Возможно, герой пережил настолько жестокое Превращение, что в его сердце поселились необычайно сильные инстинкты. Возможно, он всегда обладал мудростью и силой. Или всё дело в родословной. А может, между Превращением и началом игры прошло некоторое время, и герой успел вступить в контакт с духами.

С ростом Древнего зова растут и магические способности, доступные персонажу. Это выражается в увеличении как общего запаса Эссенции персонажа, так количества, доступного для траты в один ход, что позволяет использовать всё более мощные Дары. Чем сильнее зов, тем выше могут подниматься значения Атрибутов и Навыков, хотя для этого персонаж должен вкладывать очки опыта в их развитие. Впрочем, Древний зов ограничивает значения Атрибутов только в форме Хишу, на модификаторы прочих обличий он не распространяется.

Кроме того, именно это Достоинство складывается с Выносливостью для определения времени, которое оборотень может провести в форме Гауру. В частности, оборотень с Древним зовом 4 и Выносливостью 3 может продержаться в боевой форме 7 раундов, не боясь сорваться в *Курут* (подробное объяснение ожидает вас в **Главе третьей**).

В заключение, Древний зов отражается на способности оборотня сопротивляться эффектам некоторых Даров и чужих паранормальных способностей. Каждый уровень этой способности предоставляет оборотню по дополнительному дайсу на защитный бросок от подобных воздействий. Пример такого противостояния можно увидеть в разделе «Сверхъестественные конфликты».

Влияние Древнего зова

Древний зов	Макс. значение характеристик	Эссенция (в целом/за раунд)	Социальные штрафы	Потери Эссенции
1	5	10/1	-1	-
2	5	11/1	-1	-
3	5	12/1	-2	-
4	5	13/2	-2	-
5	5	14/2	-3	-
6	6	15/3	-3	1/сутки
7	7	20/5	-3	1/12 часов
8	8	30/7	-4	1/10 часов
9	9	50/10	-4	1/8 часов
10	10	100/15	-5	1/4 часов

Опасность Древнего зова

В силу хищнической природы все оборотни испытывают определённые трудности в общении с обычными людьми, в которых они вселяют неосознанную тревогу и неприязнь. Поскольку истинная природа усиливается вместе с силой зова, аура угрозы вокруг оборотня со временем становится всё ярче. Вербольфы получают определённые штрафы за все Социальные броски, направленные не на волкокровных. Исключение – броски Запугивания. Урата может быть сложно успокоить или переубедить смертных, но уж напугать они могут всегда. Также этот штраф не распространяется на других потусторонних существ, хотя он влияет на все Дары, основанные на социальных бросках – опять же, кроме Запугивания.

В дополнение к этому при повышении Древнего зова спиритическая половина оборотня начинает подчинять плотскую. Персонаж со значением этого Достоинства 6 и выше буквально истекает Эссенцией в физическом мире. Проведя в материальном мире определённое количество времени, он теряет один пункт Эссенции; при потере всего запаса он впадает в спячку. Если он находится на своей территории, то 24 часа отдыха

вернут ему пункт Эссенции и выведут из комы, позволив получить её естественным путём.

Новое Достоинство:

Эссенция

Эссенция – это энергия, которая обеспечивает связь оборотня с миром духов, позволяя использовать Дары, проводить ритуалы и соединять в себе силы плоти и духа, что является наиважнейшим в существовании Урата.

Эссенция измеряется в пунктах и применяется, прежде всего, на активацию Даров; она может быть потрачена в тот же раунд, что и очки Воли. Как всегда, если Волю можно тратить строго по пункту в ход, то Эссенцию – в зависимости от значения Древнего зова.

Игрок тратит очко Эссенции на следующие действия:

- Активацию различных Даров.
- Автоматическую активацию фетишей в качестве замены успешного броска Гармонии.
- Вход в мир духов без броска, когда персонаж находится на территории локуса.
- Смена обличья в качестве пассивного действия (вместо обычной проверки Выносливости + Выживания + Древнего зова).
- Устранение летального урона. Действие пассивное, заменяет автоматическое лечение поверхностной травмы. (Персонаж не может лечить повреждения обоих типов в один ход; первым делом устраняются летальные повреждения).

Запасы Эссенции можно восстановить множеством способов, а максимальное количество зависит от Древнего зова (см. выше):

- По выбору Рассказчика, оборотень может восполнить до трёх пунктов Эссенции между историями, в зависимости от своих достижений. То есть если он только проигрывал или с трудом поддерживал отношения с духами и другими Урата, он получает 1 пункт. Если достиг небольших успехов в своём деле или борьбе с конкурентами – два пункта. А если одержал славную победу, которая произвела впечатление на жителей Тени, он получит сразу три пункта.

- Когда вервольф видит восхождение Луны своего знака, он восстанавливает 1 пункт.
- Персонаж может вернуть Эссенцию в локусах, местах на стыке духовного и материального миров. Правила смотрите ниже.
- Некоторые обряды, совершённые одним оборотнем или стаей, могут восстановить затраты Эссенции. В частности, Священная охота – важный ритуал, совершаемый в честь Луны, Отца Волка, духов или существования Урата как таковых. Она может оздоровить связь оборотней с царством теней.
- Когда оборотень поедает плоть волков или людей (включая волкокровных, гулей или прислужников магов), он восстанавливает по пункту за каждое повреждение, нанесённое с целью поедания. Это – серьёзный грех, который может привести к потере Гармонии.

Новое Достоинство: Почёт

Волки – социальные животные, что подразумевает наличие иерархии в их стаях, и оборотни наследуют это среди прочих инстинктов. Обитатели Тени так же признают порядок в рангах и полномочиях, а вервольфы связаны с их структурой. Таким образом, оборотень вынужден укреплять свое положение среди собратьев и духов, чтобы разучивать более мощные Дары и заработать большие территории. Мера этого положения – Почёт.

Почёт отображает репутацию оборотня среди Народа и жителей Тени, но это не просто социальное положение. Эта черта достигается через ритуальное подтверждение заслуг, она видна духам (и всем, кто может оказаться в Тени) в образе яркого, серебристого пламени. Форма и вид ауры говорят о характере Почёта, в то время как яркость – об

уровне. Фактически, оборотень с высоким уровнем Почёта превосходит многих духов, приравниваясь к Инкарнам.

В отличие от Преимуществ, Почёт не подразумевает какого-то статуса или репутации. Могущественный оборотень может всю жизнь прожить отшельником, имя которого не известно ни одному человеку, зато знаменито среди Урата и духов, как символ отваги и жертвенности.

Выделяют пять типов Почёта, каждый из которых прочно связан с племенем или знаком, олицетворяя идеалы, к которым стремится это сообщество. Все категории развиваются отдельно, при этом связанные с племенами и знаками называется Основными. К дополнительному Почёту нельзя добавить больше очков, чем в основных. Если у Элодота из числа Охотников во тьме есть Честь 3 и Чистота 2, он не может поднять Славу до четырёх.

- Чистота (Раху и Охотники во тьме) – эта черта отражает потерянные идеалы Пангеи и доблесть, помогающую принимать необходимые решения, даже если принявший их будет проклят. Хотя невинность – лишь иллюзорная мечта Отверженных, они всё ещё пытаются очистить себя через самоотречение. Чистота – благословение, дарованное Луной, не отвратившей лица от её детей. Раху больше всех надеются на Чистоту, поскольку лишь добродетельная самодисциплина помогает им сдерживать врождённую злобу. Без неё они лишь взбесившиеся звери. Охотники во тьме ценят Чистоту в силу исключительного почтения к незапятнанному миру и традициям Урата. Духи уважают оборотней с таким Почётом, поскольку те приложили немало сил, чтобы преодолеть мерзость совершенных предками деяний.

- Слава (Кахалиты и Кровавые когти) – хотя все Отверженные несут на себе клеймо позора, они всё ещё гордятся тем, кто они есть. Оборотень, обладающий Славой, напоминает товарищам, что не каждая борьба напрасна и не каждая задача обречена. Это благословение Помнящей Луны, сберегшей песни и сказания. Кахалиты – хранители славы, они обязаны песнями, воем и делами поддерживать своих товарищей в самые чёрные дни. Кровавые Когти упиваются Славой, чтобы свершать великие дела, которые обессмертят имя героев и Народа вообще. Духи почитают вервольфов с высокой Славой, впечатлённые подвигами храбрости и Решительности.

- Честь (Элодоты и Грозовые владыки) – вервольфы маскируются под человеческими личинами и волчьими шкурами, но они не могут отказаться от своей истинной природы. Честь определяет, насколько верен оборотень законам и правилам своего народа. Это достоинство людей, которые верны вышестоящим, щедры к подчинённым и безжалостны к врагам. Элодоты ближе всех к строгому пути Чести, в силу эгиды Разделённой Луны. Грозовые владыки придерживаются этого Почёта как меры их высокого положения среди Урата, рассчитывая, что остальные будут уважать её так же, как соплеменники. Духи подчиняются оборотням с этим Почётом, поскольку уважают их готовность следовать Клятве, а не идти на поводу у желаний.

- Мудрость (Итеуры и Костяные тени) – легенды утверждают, что именно неспособность понять и принять суть вещей подтолкнула первых Урата к тому, чтобы свергнуть Отца Волка, поэтому Отверженные лелеют Мудрость. Это не только знания, но и умение правильно их использовать, меняя вещи к лучшему. Это благословение Созерцающей Луны, дающей искру света в темноте. Итеуры чтут Мудрость, поскольку тайны мира духов пожрут того, кто пытается раскрыть их без должной проницательности и дальновидности. Костяные тени признают её важность при поиске путей между мирами. Духи уважают оборотней, славных Мудростью, так как те действуют разумно и стараются понять свой путь.

- Хитрость (Иррака и Железные ваятели) – бывает, что победу нельзя одержать Честью, Славой, Мудростью или Чистотой. Иногда её достигает Хитрость, способность определить момент, когда для интересов стаи нужно совершить противоречащий нормам поступок. Скрытая Луна, прячущая своё лицо, одаряет этим благословением. Иррака

осваивали этот путь без какой-то определённой цели – они просто должны знать, когда действовать умом, а не инстинктом, скрытностью, а не силой. Железные ваятели всегда признавали пользу адаптации в деле выживания. Они понимают, что если Урата утратят способность подстраиваться под обстоятельства, они уйдут в прошлое, как многие фантомы Тени. Духи признают таланты вервольфов с великой Хитростью, потому что только они могут прикинуться глупцами и не стать ими на самом деле.

Влияние Почёта

Персонаж начинает с тремя очками Почёта, при этом два из них обычно отдаются на типы Почёта, связанные со знаком и племенем. Можно также пожертвовать одной из них, чтобы добавить больше очков в другую (правила смотрите в разделе **Создание персонажа**). Почёт можно покупать за очки опыта, но его социальный аспект определяется отыгрышем. Назначив уровень Почёта, игрок подбирает соответствующие Дары, при этом на третьем уровне Почёта можно полностью вложить очки в Дары Отца Волка или Матери Луны, родственные всем оборотням. Это подробнее описано в **Главе третьей**.

Почёт также предоставляет бонус на запас дайсов при использовании Даров. Каждый бросок требует проверки Атрибут + Навыка + Почёта (при отсутствии нужного Почёта штраф не налагается – просто не будет преимуществ). Конкретнее система описана в разделе Дары.

Как мера уважения Почёт влияет на отношения с соплеменниками – при общении с ними игрок бросает дополнительные дайсы по числу очков в племенном Почётом. Например, если Железный ваятель с Хитростью 3 договаривается с другим Ваятелем, он берет три дополнительных дайса в броске на Манипулирование + Убеждение. Ещё Почёт плюсуется в соревновательных бросках при общении такого типа, т.е. если у другого Железного ваятеля будет Хитрость 4, он добавит 4 дополнительных дайса на сопротивление. Эти бонусы работают только при общении в пределах племени, на членов других племён это не распространяется. Наконец, именно уровень Почёта определяет Ранг среди духов (см. **Главу третью**).

Потеря Почёта

Пусть не часто, но вервольфы меняют племя – иногда из-за расхождений с его идеями, иногда из-за несогласия с поведением и ценностями товарищей. В глазах Народа это воспринимается как легкомыслие и безответственность, и многие косо смотрят на «перебежчиков». Смена племени стоит одной очки (или больше) – бывшая Костяная тень, например, теряет один пункт Мудрости, и чтобы вернуть Почёт, она должна произвести впечатление на другого вервольфа или духа своими умными советами и поступками.

Нельзя забывать, что в случае потери основного Почёта может упасть и дополнительный. В частности, Раху Кровавый коготь со Славой 3, Чистотой 2 и Честью 3, от которого отказалось племя, теряет очко Славы и, следовательно, Чести, поскольку эта разновидность Почёта не может быть выше самой высокой основной.

Однако персонаж не забывает Дары, даже если они не соответствуют его нынешнему высшему Почёту. Уровень в ней нужен для обучения, а не для использования сил. Духи учат тех, кого уважают или боятся, но единожды освоенный Дар отнять не могут.

Если персонаж хочет присоединиться к другому племени, нужно обладать хотя бы одним пунктом в его Почёте (например, в Славе – для перехода к Кровавым когтям). Не присоединившийся считается Призрачным волком, он не теряет своих Даров, однако их развитие будет стоить дороже потому, что теперь они требуют столько же очков опыта, сколько изначально чужие.

Специфические Преимущества

Теоретически, оборотень может обладать любым из Преимуществ обычного человека, но с некоторыми модификациями. Например, волкокровный родич может обеспечить вервольфа Союзниками и Kontakтами. Некоторые Преимущества, наоборот, менее полезны – Природный иммунитет нужен только для сверхъестественных источников болезни, в силу знаменитой вервольчей сопротивляемости различным заразам; Боевые стили могут применяться лишь в Хишу и Далу. Надо помнить, что все дополнения берутся в расчёте на параметры формы Хишу – персонаж должен быть достаточно силён для покупки Преимуществ без использования других форм.

У всех оборотней есть базовые знания в Первом наречии, достаточные, чтобы сказать что-то простое, вроде «Я хочу...», «Дай мне...» или понять – спрашивает тебя дух, угрожает или молит о пощаде. Это – заслуга инстинктов и других Отверженных, опекавших его перед инициированием в племя. Для свободного использования необходимо вложить одну очко в Языки. Хотя у Первого наречия никогда не было письменности, персонаж может «прочитать» знаки, оставленные духами.

Ниже приведены Преимущества, уникальные с точки зрения оборотней и недоступные людям и другим существам.

Фетиш (• до •••••)

Эффект: Персонаж обладает фетишем – инструментом или оружием, усиленным с помощью связанного с ним духа.

Герой мог унаследовать предмет, получить в подарок от другого оборотня, сделать самостоятельно как часть обряда посвящения или взять у погибшего союзника – в любом случае, персонаж начинает с фетишем, который уже настроен на него.

Одно очко фетиша соответствует трём *телинам* (мелким, незначительным амулетам), которые могут быть тремя копиями одного и того же телина. Игрок может покупать различные фетиши, до тех пор, пока сумма их очков не достигнет пяти. Например, можно начать игру с Барабаном духов (•) и Маской жизни (•••), но персонаж не может взять клейв (••••) и Огненную вспышку (••). В дальнейшем фетиши можно получить по ходу игры, но нельзя покупать за очки опыта. Подробности смотрите в **Главе третьей**.

Тотем (см. особенности)

Эффект: Оборотни ведут чрезвычайно опасный образ жизни: они тесно связаны с Тенью и должны противостоять угрозам, которых не могут вообразить люди. Чтобы справиться со всем этим, оборотни заключают с духами соглашения о взаимной помощи и поддержке. Многие стаи идут ещё дальше, делая духа своим постоянным покровителем – тотемом. Их связь похожа на военный союз – тотем приглядывает за стаей, стая чтит и помогает тотему, и эти отношения стары как мир.

Это Преимущество делится между всеми членами стаи – каждый вносит некоторое количество очков, чем усиливает тотем. Очки, потраченные на это Преимущество, могут разными способами увеличить мощь духа. Правила по созданию тотема описаны в **Главе третьей**.

Волкокровный (•••••)

Эффект: У персонажа есть связь с волчьей родословной, и кровь оборотней течёт в его жилах. Возможно, вокруг него всю жизнь творились странные вещи, а духи и Урата наблюдали, ожидая так и не случившегося Первого превращения.

Персонаж мог знать об этом наследии или абсолютно не подозревать о нём. В первом случае, его знакомили с миром оборотней через семейные истории, мелочи, на которые посторонний не обратит внимания или откровенный разговор с родственниками. Во втором – герой мог жить обычной жизнью, но сталкивался с необычными событиями, намекавшими, что он плохо вписывается в рамки общества.

В любом случае, он автоматически получает Преимущество *Потустороннее чувство* (**World of Darkness Rulebook**, стр. 109), которое должно быть сосредоточено на деятельности оборотней и духов. Кроме того, волкокровные родичи не так подвержены Лунатизму, как обычные люди: их Воля повышается на +2 пункта при бросках на сопротивление.

Такой персонаж обладает определённой связью с волками – он лучше понимает волчье рычание и язык тела. Это не наделяет его способностью говорить с волками – просто лучше их понимать за счёт кровной связи. До некоторой степени распространяется и на собак, хотя они очень далеки от первичного наследия. Персонаж получает свободную Специализацию *Волки* в Знании животных.

Преимущество может относиться и к оборотню до его Первого превращения, но в последнем случае оно теряется сразу после этого судьбоносного события. Это же происходит в случае превращения волкокровного в другое сверхъестественное существо – гуля, вампира или колдуна. Столь слабые узы крови с волками не так уж трудно разорвать.

Персонаж может приобрести это Преимущество только в начале игры. Иными словами, вы не можете посреди игры заявить, что всё это время подавляли в себе волчью природу.

Недостаток: Волчья кровь – отнюдь не благословение. Персонаж обречён сталкиваться с явлениями и существами, которых не сможет постичь. Кроме того, волкокровные – слабое место оборотней, поскольку враги Урата могут использовать их в своих целях. Встречаясь с ужасными или по-настоящему странными событиями, герой получает -1 к любым броскам сопротивления. Штраф не относится к броскам деградации при совершении грехов, но затрагивает Решительность и Самообладание, позволяющие выдержать жуткое зрелище. Частые встречи с подобным вообще лишают возможности остаться во вменяемом состоянии.

Знаки



Раху:

Полная Луна, Воин

Формально знак Раху считается благословением, но лишь очень немногие оборотни могут воспринимать его подобным образом: слишком дикую Ярость дарует знак Полной луны. Когда лицо ночного светила полностью раскрывается, царство теней наполнится самыми опасными духами. А когда духи агрессивны и вспыльчивы, оборотням также становится всё труднее сдерживать их нападки. Отверженные, претерпевшие своё Первое превращение во время полнолуния, по праву считаются самыми жестокими и неукротимыми бойцами Народа.

Несмотря на переполняющую их ярость, не стоит считать Раху бездумными варварами. Благодаря незаменимым воинским навыкам, на поле брани они часто выступают дальновидными лидерами и опорой стаи. Некоторые становятся превосходными тактиками, изучив интеллектуальные аспекты пути воина. Каждый Раху глубоко погружается в свою роль, пытаясь сдержать порывы жестокости и очищая душу от её разлагающего влияния.

Конечно, их роль в стае довольно очевидна: они, прежде всего, бойцы – первыми ввязываются в схватку и последними покидают её. У стаи с умелым Раху гораздо больше шансов выжить среди опасностей материального мира и Тени, и не только благодаря силе, но и благодаря их пониманию слабостей противника. С другой стороны, стаям, у которых отсутствует знак Полной луны, стоит остерегаться любых боевых столкновений.

Почёт: Чистота

Специализации: Рукопашный бой, Запугивание, Выживание

Дары: Владычества, Полнолуние, Сила

Благословение знака: Глаз воина. Один раз за сцену Раху может попытаться “прочитать” противников, чтобы установить, кто из них является лучшим воином. Игрок делает бросок на Сообразительность + Древнего зова, при одном успехе оборотень может понять, сильнее он или слабее своих врагов, при исключительном успехе информация расширяется («Он гораздо сильнее»), при полном провале вервольф сильно недооценивает или переоценивает свою цель. Глаз воина может видеть только способности, напрямую влияющие на бой. Например, оборотень может прочесть боевые навыки вампира без физических Дисциплин как “слабых” тогда, когда на самом деле это далеко не так.

Превращение: Когда Раху изменяется впервые, он часто оказывается с ног до головы в крови своих близких, погибших от его когтей. Такова ярость Луны-Разрушительницы. И в их воспоминаниях всегда хранятся ужасы той первой ночи.

Реплика: *Слишком поздно. Если бы кто-то из моих друзей был здесь, чтобы спасти ваши жалкие душонки - для вас бы сохранилась хоть какая-то надежда. Но их здесь нет – только я. Возможно, вам стоит закрыть глаза – пожалуй, так будет проще.*



Кахалит:

Горбатая луна, Прорицатель

В равной степени священник и историк, оракул и глашатай – Кахалит считается голосом самой Луны. Быть Кахалитом означает ходить среди снов, понимать всю ясность окружающего мира, постоянно заполнять душу импульсами и мыслями, требующими выражения. Горбатая луна становится музой тем, кто перерождается в её свете. Кахалиты обычно становятся художниками или музыкантами после своего Превращения, и не совсем по собственной воле - им приходится найти способ дать выход видениям, что посылает Луна, иначе они просто сойдут с ума.

В широком смысле они сохраняют разрозненные кусочки культуры оборотней, помня старые легенды и предания. Также они смотрят в будущее, находя ответы о грядущем в сказках прошлого. Даже те Кахалиты, кто лишен таланта к исполнению песен, рассказу историй или созданию предметов искусства, находят самовыражение в своём вое. Говорят, в мире нет ничего более пронзительного, чем вой Кахалита, и даже оборотни Чистых племён с грустью замирают на мгновение, услышав его эхо, разносящееся по небу.

В стае Кахалиты, как правило – настоящий кладёз информации, которой недостаёт другим. Пусть Итеур понимает мир духов, Элодот имеет право судить, а Раху - мастер военного искусства, Прорицатели могут дать нужную информацию каждому из них. Они - сердце стаи, вдохновляют своих товарищей на свирепую атаку или, наоборот, заставляют остаться спокойными. Стаям, в которых отсутствуют Кахалиты, приходится упорно трудиться, чтобы добыть нужные сведения, в частности, о древних легендах. Кроме того, без них стая сражается с меньшей силой и страстью, потому что некому словами и воем напомнить Урата о том, ради чего они воюют.

Почёт: Слава

Специализации: Ремесло, Экспрессия, Убеждение

Дары: Горбатая луна, Вдохновение, Знания

Благословение знака: Вещие сны. Один раз за историю игрок может потребовать от Рассказчика пророческого сновидения, дающего общее понимание проблем, стоящих перед Кахалитом. Вервольфу нужно спать, по крайней мере, четыре часа, чтобы грезить о будущем. Эти сны наполнены символизмом, которые необходимо интерпретировать. Кроме того, Кахалиты получают один дополнительный дайс к броску Оккультизма на толкование примет или решение колдовских загадок.

Превращение: Луна дарует Кахалиту видения, но в тот момент оно может быть подавляющим натиском запахов, звуков, текстур, вкусов, цветов и других раздражителей, достаточным, чтобы потерять контроль. С другой стороны, видения оборотня нематериальны – частично галлюцинации, частично образы мира духов. Часто Кахалит начинают громко и протяжно выть, пытаясь выразить свой страх и растерянность – этот вой может привести к нему других оборотней.

Реплика: *Возвысьте ваши голоса! Пронзите небо! Наполните вой своим гневом, своей печалью, отчаянием и надеждой! Взывайте к Великой Луне, и пусть она услышит, что ее дети по-прежнему сильны!*



Элодот:

Полулуние, Посредник

Полулуние сбалансировано, и баланс является её Даром для Элодота. Те, кто переродился под светом полумесяца, получают двойственную, противоречивую натуру, из которой и черпают свою силу. Элодоты - судьи и палачи, чья обязанность - выслушать обе стороны и принять наилучшее решение. Также они выступают как послы, способные найти нужных духов и провести переговоры. Все Отверженные живут на грани между волком и человеком, плотью и духом, инстинктами и разумом, но Элодоты чувствуют это особенно остро. Это сомнительное существование заставляет их поддерживать собственный баланс даже больше, чем остальных оборотней. Посредники стараются проводить в облике волка столько же времени, сколько в человеческом. Они вынуждены посещать царство теней после долгого нахождения в материальном мире.

Элодот играет центральную роль в стае. Он может понять дикую страсть Кахалита и ярость Раху так же хорошо, как и отчуждённый мистицизм Итеура и нестандартное мышление Иррака. Также им приходится быть «адвокатами дьявола», обсуждая планы альфы (если сам альфа – не Элодот), рассматривая с разных сторон проблему и способы её решения. Впрочем, мудрый Посредник относится не пользуется этой привилегией просто ради спора – посреди «кровавой бани» некогда мериться авторитетом. Задача Элодотов - помочь выбрать правильный курс поведения и стратегии, а не обсуждать правильность или ошибочность конкретных действий.

Почёт: Честь

Специализации: Эмпатия, Политика, Расследование

Дары: Полулуние, Покровы, Восприятие

Благословение знака: Посланник духов. Элодот автоматически получает +2 дайса ко всем проверкам Политики, Эмпатии, Убеждения и Экспрессии при общении с духами. Не распространяется на броски, связанные с угрозами и запугиванием. Элодот опирается на правильно поставленную беседу, спокойствие и понимание проблем духа.

Превращение: Во время своего Первого превращения вервольф может почувствовать «неправильность» чего-то рядом с ним, и попытается это исправить максимально удобным способом. Однако в своём смятённом состоянии он вряд ли сможет понять, что хочет именно улучшить и почему. Он может содрать кусок асфальта, обнажая землю - и тем самым подсознательно пытаясь восстановить баланс искусственного и природного, то есть – человеческого и звериного. Он может перекидываться из волка в человека и обратно, до тех пор, пока не остановится на Гауру. Некоторые Элодоты осознают, что их навязчивая идея - лишь наваждение, связанное с Первым превращением, но они не оставляют попыток что-то «исправить». Иногда это плохо заканчивается для людей, которым не повезло оказаться рядом.

Реплика: *«Уважай свою добычу». Это не просто последовательность слов. Это закон, прописанный в наших звериных сердцах и выраженный нашими человеческими ртами. Мы лучше волков, потому что сдерживаем наши инстинкты. Мы лучше людей, потому что не убиваем без необходимости. Так что отпусти девчонку, или ответишь передо мной.*



Итеур: Серповидная луна, Шаман

Серповидная луна благоволит шаманам, тем, кто общается с духами или охотится на них. Когда Луна едва видна на небосклоне, Она – оракул, покровительница тайн. Месяц отмечает своих Отверженных вдумчивостью и способностью общаться с царством теней. Но так же, как свет Серповидной луны может лишь слегка рассеять тьму, так и знаний Итеура порой хватает лишь на то, чтобы попасть в беду.

Вести дела с духами – опасное предприятие по любым стандартам. Итеуры достаточно подготовлены для встречи с такими проблемами, но эти навыки также ложатся тяжёлой ношей на их плечи. Шаман должен придерживаться мистического пути Отца больше, чем кто-либо из вервольфов. Он не может уйти от пугающих сторон общения с духами, или игнорировать состояние Тени в местах кровопролития и эпидемий. Конечно, каждый Итеур может взаимодействовать с родственными, дружелюбными духами, но именно ему приходится вставать на пути у самых злобных и ядовитых сущностей. Итеуру принадлежит последнее слово в любых контактах с миром духов. Он может провести сквозь ловушки Тени и использовать её колдовскую силу для подчинения духов, когда проваливается посольство Элодота. Также он делает фетиши, и обычно знает больше ритуалов, чем остальные члены стаи. Стая без Шамана оказывается в незавидном положении при общении с обитателями Тени, особенно агрессивными. И хотя все оборотни способны находить общий язык с подобными сущностями, в непривычной обстановке им понадобится вся помощь, какую они способны получить.

Почёт: Мудрость

Специализации: Знание животных, Оккультизм, Медицина

Дары: Серповидная луна, Элементы, Форма

Благословение знака: Мастер ритуалов. Итеур покупает очки в Ритуалах и сами ритуалы по сниженной цене. В первом случае - плата равна номеру очки x4 в опыте (вместо x5). Во втором Итеур тратит только количество опыта, равное уровню ритуала (вместо x2).

Превращение: Первое превращение Итеуров - это настоящее открытие, так как они очень ярко чувствуют Тень вокруг себя. Духов, пойманных физическим миром, тянет к будущему колдуну, или он сам может увидеть сущности, бродящих рядом с Вуалью. Подобное может стать ужасающим и подчас смертельным опытом. Мощный дух способен взять на заметку неопытного колдуна, и задушить его потенциал. Подобные события при Первом Превращении могут убить Итеура, но также способны помочь ему быстрее освоится со своей природой.

Реплика: *Ты не чувствуешь это, не так ли? На этой улице пролилась кровь, и запах ещё не выветрился. Нам надо спешить. Разбей все фонари. Нужно ослепить эту тварь, прежде чем я начну.*



Иррака: **Новолуние, Следопыт**

Оборотни, прошедшие своё Первое превращение под новой Луной, – странные и непредсказуемые личности, ведь в безлунье для Отверженных нет путеводного света. Луна благословляет Иррака умением идти на ощупь, даром обмана и убеждения. В стае Иррака играет роль разведчика, который первым идёт по следу и первым же замечает добычу. Дары хитрости и скрытности позволяют им выслеживать жертву и изучать новые территории куда легче, чем товарищи по стае. Они – волки, что охотятся без воя и убивают тихим укусом в горло. Впрочем, Иррака нельзя назвать одиночками. Они могут действовать отдельно от собратьев некоторое время, но в конечном итоге чувствуют, что ментально стая сильнее отдельных волков. Знак Новолуния подразумевает, что Луна меньше всего коснулась оборотня, и часто Иррака думают, что их сердца более «человеческие», чем у Отверженных других знаков. Однако даже если они решают бродить среди человеческого стада, их место - среди стае.

Кроме того, Иррака часто выступают как мастера в искусстве уловок, хотя делают их порой не для пользы, а забавы ради. Умение обманывать они используют для разных целей – и чтобы ослабить врага, и чтобы поднять Почёт. Очень часто именно Иррака поддерживают секрет существования Оборотней, замечая следы и вводя в заблуждение людей.

Почёт: Хитрость

Специализации: Кража, Скрытность, Обман

Дары: Уловки, Новолуние, Форма

Благословение знака: Чувство первопроходца. Будучи разведчиками Отверженных, Иррака легче определяют влияние духов. Они получают +2 на броски наблюдения на местности, восприятия эфемерных духов и нахождения локуса в данном районе.

Первое превращение: Иррака может быть поглощён потоком ярости и разрываться на куски всех, кто ему попадётся. Или может быть дико напуган – тогда он старается никому не попадаться на глаза. Единственной общей чертой Перерождения для всех Иррака является то, что инстинкт требует их прятаться поглубже, а двигаться - быстрее и тише. Луна дарует им скрытность, и многие инстинктивно используют этот Дар, чтобы защитить себя в ночь Перерождения.

Реплика: *Ты думаешь, что в городе только один из нас, да? Похоже, ты плохо знаешь оборотней, и даже не выкроил время, чтоб восполнить пробел. Прислушайся. Мои друзья за дверью.*



Кровавые когти

Шутар Анзул

“Не предлагай капитуляции, которой сам бы не принял”.

Рык разносит весть о смерти, и даже сильнейшие хищники повержены. Монстр откидывается назад, упираясь лапами в гладкую красную скалу, и забывается в вое. Кровь и слюна, мешаясь, стекают на подранный мех и оттуда - на изломанную тушу, ещё недавно бывшую человеком. Это Шутар Анзул; это - Кровавый коготь.

Когда Отец Волк охотился со своим первым выводком, Волк Фенрир всегда был первым, кто бросался в битву, и последним, кто разжимал челюсти на горле добычи. Некоторые Когти утверждают, что Фенрир – старший из Перворождённых. Что утверждают все, так это то, что он был и остаётся сильнейшим. Он звался Волк Разрушения, Пожиратель гор. Это говорит о том, что он никогда не обнажал клыки против кого-либо, если только не собирался его убить – и никому не удавалось уйти живым от его нападения.

Соответствуя воинским идеалам, родственным их свирепому тотему, Кровавые когти рождены скорее для войны, чем для охоты. Отец Волк, напоминаят они, изначально был именно воином – и от прародителя раса Урата получила огромную силу и ужасные когти. По мнению Когтей, большинство важных проблем надо решать заблаговременно, и нет лучшего инструмента для этого, чем твои собственные зубы. Мягкость – лживая привилегия человеческого мира, в котором рождаются вервольфы. Нужно драться ради выживания и процветания, и лишь полный дурак не стремится стать настолько хорошим воином, насколько это возможно.

Быть Кровавым когтем – не обязательно значит быть Раху. Этот знак – обоюдоострое благословение Луны, дар ярости и жестокости должен быть уравновешен чистотой. Быть Кровавым когтем не значит также быть берсерком или даже солдатом в современном понимании. В былые времена это были ненасытные охотники, упивавшиеся погоней. Потом – лишённые инициативы исполнители, не задумывавшиеся о смысле своих действий. Ныне же они предстают последователями Фенриса и истинными наследниками Отца Волка.

К чему стремятся Кровавые когти, так это к достижению воинского идеала. Становление бойца происходит в одиночестве (реже – в лоне стаи). С каждым побеждённым противником он достигает существенных целей или личных успехов. Воин никогда не поддается бездумной Ярости и не применяет смертоносную силу, если в этом нет необходимости. Он не боится смерти, и с радостью положит жизнь на алтарь своего дела, а его битва может вдохновить союзников. В любых ситуациях, Кровавый коготь ведёт себя согласно строгому кодексу чести, который его предки составили под руководством тотема.

Некоторые Кровавые когти живут в соответствии с современными вариантами воинских идеалов. Черпая силу в словах также хорошо, как и в оружии, они выступают в качестве советников, наставников и помощников, убеждая тех, кто заблуждается и, подхватывая тех, кто оступился. Остальные понимают – их когти сильны, но сердца не слабее. И уходят в жрецы набожных племён, где восхваляют Фенрира танцами, песнями и речами так же, как битвами. Но каждый в племени помнит – мир был и будет полем битвы, и лучшие воины всегда будут у руля.

Внешность: Кровавые когти стремятся быть совершенными в военном плане. Одни – громадные и мускулистые, другие – тощие и юркие, но большинство в прекрасной форме, даже по меркам вервольфов. Частые битвы и тренировки заканчиваются рубцами и швами, различными сквозь мех. Каждый Коготь имеет отличительный ритуальный шрам на теле, как знак принятия в племя.

Когда они носят человеческую одежду, предпочитают практичные вещи, особенно из прочных и дешёвых тканей вроде джинсы или кожи. Пользуются короткими, удобными стрижками. В форме Гауру часто украшают себя трофеями, вроде ожерелья из зубов, или другими характерными и знаменитыми предметами.

Тотем: Фенрир-Ур, Волк-Разрушитель – их учитель и отец. В племени великих воинов он был величайшим. Только одолев его в битве, первые Кровавые когти добились его согласия служить им в качестве тотема. Жестокий и мстительный волчий бог, в поразительной ярости он приходит к тем, кто от него отвернулся, и возвращает их на путь истинный.

Происхождение: Будущие члены стаи даже до Первого превращения отличаются склонностью к соперничеству и агрессии. В школьные годы они – типичные «трудные подростки», и позднее оказываются слишком необузданными для видов деятельности. Большинство просто находят дело, в котором их агрессия служит на благо.

Кровавые когти держатся кровного родства – у них наиболее сильное «семейное» чувство среди всех племён, – и некоторых представлений о «метке воина» на тех вервольфах, которые рождены для вступления в это племя. В наше время, душа воина встречается редко. Надо тщательно отбирать тех, кто ей обладает.

Инициация: Неудивительно, что проверка Кровавых когтей включает в себя различные физические соревнования и испытания. Это может быть испытание на выносливость, когда новичок должен висеть на дереве вниз головой, днём и ночью, или участвовать в ритуальном поединке, где щенку нужно добиться решительного превосходства. От Иррака могут потребовать успешного проникновения на охраняемую территорию, чтобы доказать свою хитрость. Итеур должен поймать духа и заключить с ним союз быстрее, чем конкурент. Раху придётся скрутить противника, не впад при этом в Ярость. В качестве завершающего ритуала проводят шрамирование, которое новички должны вынести с достоинством.

Создание персонажа: У Кровавых когтей часто возникает вполне очевидные сложности с развитием социальных способностей вроде Манипулирования или Самообладания, хотя многие из них обладают незаурядной Внушительностью. Некоторые также умело пользуются Запугиванием, чтобы получить то, что хотят, а племя в целом всегда подчёркивает свою Выносливость.

Так как многие Когти имеют солидный запас в Атлетике, Рукопашном бою и Холодном оружии ещё до вступления, они могут обозначить эти навыки так, как захотят. Военные ритуалы племени направлены не только на то, чтобы просто выжить, но и чтобы победить. Кроме того, большинство Кровавых когтей хотя бы в общих чертах знакомы с Медициной – они сталкиваются с огромным количеством ран, которые даже вервольфам надо лечить.

Почёт: Слава

Племенные Дары: Вдохновение, Ярость, Сила

Организация: Кровавые когти верят в сильную стаю, в которой альфа – всего лишь самый жёсткий и умный воин (обычно, тот, кто дольше всех был вервольфом). В смешанных стаях и в мирное время, Когти предпочитают не лезть на трон, и становятся вожаками, только если стаю должен вести воин. Если две стаи Кровавых когтей встречаются, это напоминает хулиганский праздник, где оборотни улаживают старые обиды, соревнуясь в силе, выносливости и боевых искусствах. Даже военные советы и похороны порой сопровождаются подобными ненасильственными выплесками энергии.

Ложи: Каждый Кровавый коготь мечтает стать лучшим воином на свете, но *Ложя Гарма* пошла ещё дальше. Отчаянные бойцы, они дважды в год устраивают турниры, участники которых должны сражаться друг с другом. Победители, самые умелые, свирепые или кровожадные оборотни, входят в Ложу.

Ложя Мечей лучше себя проявляет себя в политическом противодействии, нежели чем в прямом столкновении. Какой смысл, спрашивают они, быть сильнейшими в борьбе, если сама борьба не нужна её участникам? Клинки верят, что племя должно найти высшую цель, и возглавить оборотней на правах лучших воинов. Остальные кровавые Когти считают, что подобными заявлениями *ложя* бросает вызов самому Фенриру, из-за чего произошло немало дуэлей.

Наконец, *Ложя Вендиго* концентрируется на самых хитрых и жестоких методах, они – специалисты по борьбе со значительно превосходящими вражескими силами на вражеской же территории. Вендиго работают небольшими сплочёнными группами, иногда месяцами не пересекаясь с друзьями и союзниками и полагаясь только на себя. Они не любят кидаться в открытый бой, а предпочитают затаиться, пока противник не почувствует себя в безопасности, нанести удар и исчезнуть, не дав врагу очухаться.

Территория: Как ни странно, многие Кровавые когти селятся в городах. Да, по сравнению с дикой местностью, к ним сложнее приспособиться и найти добычу, но взамен города обещают им столкновения с вампирами, чернокнижниками и прочими интересными обитателями ночного мира. Когти “альтруистичны” в выборе своих жертв, (обычно такими являются наркодилеры, кровососы и т.д.). Те, у кого с гражданской позицией дела обстоят слабее, работают с местными духами, уговаривая или принуждая их к сотрудничеству. Те, кто встал на пути у этих воинов, потом нередко бегут в страхе.

Концепты: Охотник на вампиров, военный журналист, консультант по вопросам безопасности, полицейский, городская валькирия, священник.

Реплика: *Хочешь бросить мне вызов? У тебя храброе лицо, но я слышу твой учащённый пульс и чувствую запах страха. Не трать моё время.*



Стереотипы

Костяные тени: Умные и мудрые, но их главный принцип – вечный компромисс. Мы обращаемся к ним за помощью, только если нет иного способа победить, а смерть не принесёт славы.

Охотники во тьме: Они выигрывают три четверти схваток ещё до нанесения первого удара. Впрочем, эти Урата склонны недооценивать возможность просто быть самой сильной, быстрой и лучшей армией.

Железные ваятели: Не всякий может хорошо держаться в любой ситуации, но они доказали свою полезность... в своём тесном мире.

Грозовые владыки: Те, кто ведёт нас, и те, кто попусту тратит время в борьбе за власть. Те, кто пользуется нашим почтением, и те, кому пора заткнуться и заслужить его.

Призрачные волки: Они играют в людей и волков, и потому не найдут утешения. Когда в их сердцах зажёгся огонь, они, возможно, смогут прийти к нам и многому научиться.

* * *

Чистые: Достоинейшие и опаснейшие из наших врагов. Их амбиции не знают ни перемирий, ни компромиссов.

Вампиры: У них длинные клыки, но не только это делает их опасными. Держите обстановку под контролем, если когда-нибудь с ними схлестнётесь.

Маги: Они выглядят как люди, но далеко не так мягкотелы. Если вы точно знаете, что именно может маг, и он явно тебе угрожает - выходи на охоту. Если нет – думай дважды.

Люди: Если у тебя есть семья – заботься о ней, уважай её и оберегай. Все прочие недостойны твоего внимания





Костяные тени

Хирфатра Хишу

“Воздай должное всякому духу”.

Мальчик знал, что волк был здесь. Ни родители, ни друзья в это не верили, но мальчик знал. Они думали, что он врёт, и боится волков, но это было не так – ведь волк убивал плохих существ, преследовавших мальчика во снах. Малыш никогда не задумывался, почему так происходит. Но волк всё равно это делал, потому что он был из Хирфасса Хишу, Костяных теней.

Легенды Костяных теней гласят о Камдуис-Ур, Волчице смерти, тишайшей из всех потомков Отца Волка, о её охоте, путешествиях по всему миру. Наблюдая за животными, которым суждено было стать её добычей, она поднималась в горы, чтобы увидеть рождение дикой козы; смотрела в небеса, любуясь величественным полетом орла; как зачарованная, она охотилась во всех землях и морях, где ей удалось побывать, увлекаясь каждым, кто ей встречался. Она любила учиться и постигать, ей не терпелось раскрыть секреты, скрытые в обликах жизни. И когда ответы ускользнули от неё, она обратилась к Отцу Волку. Он разгадал для неё некоторые загадки, но другие оставил, благословив её продолжить охоту. Отец указал волчице путь к высоким дворам духов, и помог найти её собственную дорогу. Камдуис-Ур училась, заключала союзы и всячески помогала ему выполнять свой долг. Когда Отец Волк был убит, она выла о нём не от горечи потери, а потому, что он никогда больше её ничему не научит.

Многие искали Волчицу смерти, надеясь стать её учениками – даже если она последовала за своим отцом. Шаманы и заклинатели, лекари и знахарки, эти оборотни – Костяные тени – сейчас посвящают себя изучению неизвестного, и восстановлению древних связей, которые Отец Волк поддерживал с дворами духов. Открытие и усвоение знаний, погибших вместе с ним, требует проникнуть в самые глухие уголки природы, самые тёмные городские переулки и самые глубокие тени мира духов.

Внешность: Быть Костяной тенью значит нечто большее, чем просто иметь склонность к исследованиям. Неделями путешествуя, зачастую по самым страшным и опасным местам в мире, они сжигают весь жир, способный скопиться в теле оборотня. Обычно Хирфатра Хишу выглядят худыми и даже измождёнными, как после тяжёлой болезни. Они не посещают излюбленные места, не подготовившись к серьёзным проблемам. Их форма Гауру - пугающее зрелище: высокие, дымчатые, а когти были бы длиннее туловища, если бы такое было возможно.

Во всех формах, Костяные тени обычно носят куда больше украшений и оберегов, чем прочие племена. Каждый «счастливый талисман» или амулет предназначен против одного из множества ужасных явлений, с которыми Тени сталкиваются, проводя жизнь в странствиях. В других племенах часто говорят, что возраст Костяной тени можно узнать по её глазам. В глаза новичка можно посмотреть, не вздрогнув. В глаза старого знахаря можно посмотреть и пуститься наутёк.

Тотем: Камдуис-Ур, Волчица смерти, самая скрытная и задумчивая из детей Отца Волка. Она путешествовала по странным местам, находила нестандартные способы преодолеть стандартные ситуации, и потому часто выступала послом между Отцом и духами. Первые Тени годами работали над ритуалом, который смог её вызвать и обязал заключить договор со стаей.

Предыстория: Многие Костяные тени имели опыт общения с миром духов, или вообще со сверхъестественным ещё до Первого превращения. Они замечали, что мир куда сложнее, чем на первый взгляд. Вместо того чтобы ужасаться этому, эти люди пытались разобраться в происходящем. Не зная, с чего начать, они часто впадали в паранойю, начинали странно себя вести и казались психами, пока, наконец, не брали эмоции под контроль. Примкнуть к племени для них значит найти ответы на мучающие вопросы, и обеспечить спокойствие в этом безумном и сложном мире.

Инициация: Испытания Костяных Теней направлены на то, чтобы выявить в щенках способность отринуть завесу безразличия, защищавшую их от паранормального; и одновременно – умение держать себя в руках, столкнувшись с тем, что за ней. Ментор может отправить претендента в путешествие по призрачному миру с посланием для духов-союзников, и судит о ценности новичка по тому, насколько благоприятное впечатление тот на них произвёл. Некоторые задают волчатам странные, на первый взгляд бессмысленные загадки и посылают в Тень за ответами – если ответы вообще существуют. Случается даже, что Костяные тени отбирают соплеменников по рекомендации знакомого духа, причём неизвестно, чем дух при этом руководствовался.

Создание персонажа: Поскольку духовная ясность чрезвычайно важна для племени, главная задача шамана – поддерживать Самообладание. Духи бывают злыми, мстительными, мелочными. Малейшая ошибка способна разрушить тщательно выстроенные отношения. Решительность также весьма ценится Тенями, т.к. разобрать то или иное знамение – долгая и трудная задача, требующая немалой выдержки. Костяные Тени часто способны к гуманитарным наукам, а потому развивают Образование. Навыки Выживания и Экспрессии столь же важны, что и Оккультизм. Понимать духов – важно, но также важно уметь их разыскивать. И очень важны Языки. Не одно племя не имеет таких знатоков Первого наречия, языка духов. И конечно, Костяные тени обладают обширным запасом различных ритуалов.

Почёт: Мудрость

Дары: Смерть, Восприятие, Покровы

Организация: Костяные тени часто играют в стае роль советников – даже Раху скорее стратеги, чем воины. Их альфы тщательно всё взвешивают, прежде чем начать охоту или войну, проявляя несвойственное вервольфам терпение. Они редко созывают крупные собрания, предпочитая обмениваться информацией с соплеменниками при личной встрече. Сбор двух или более стай обычно обыгрывается в виде ритуала, часто – в момент особого расположения планет и звёзд. Другие племена поговаривают, что те, кто пытался выведать секреты Хирфасса Хишу, например, имена и Запреты могущественных духов, получали дюжину жутких проклятий на свою голову.

Ложь: Вдохновлённые загадочными явлениями, оборотни из *Ложь Пророчеств* – провидцы и оракулы. Независимо от того, говорят ли они с самой Волчицей смерти или с кем-то из союзных духов, о которых не знают другие Урата, эти вервольфы могут перехватить проблески грядущего, и сказать, к чему надо из всех сил стремиться, а чего – любой ценой избегать.

Пересмотрев своё пророческое наследие, *Ложь Предвестников* сосредоточилась на том, что творится здесь и сейчас, разгадывая старые предсказания и пытаясь рассмотреть их в контексте современности. Что важнее, они записывают и анализируют бесконечные знамения духов, служащие основой для пророчеств.

Члены *Ложь Смерти* осваивают мудрость прошлого, путешествуя в глубины мира мёртвых, ища знания и секреты, исчезнувших во времени. Они хотят раскрыть главную загадку смерти, которую немногие (если такие вообще есть) посторонние вервольфы могут себе вообразить.

Территория: Как и прочие Урата, Костяные тени оберегают и защищают территорию, окружающую локусы. Они подкупают, запугивают или договариваются с местными духами, получая их покровительство и выменивая информацию, и потому всегда знают,

что творится по обе стороны Вуали. Также Костяные тени больше других любят подчинять себе территории, до этого бывшие во владении духов. Это может быть участок дороги, река с притоками или просека, вырубленная давным-давно мощным торнадо. Эти земли иногда проходят через исконные владения других стай, и тогда право собственности требует серьёзных переговоров.

Концепты: Страж локуса, первопроходец царства теней, посол при дворе духов, знахарка-затворница, современная фурия, археолог.

Реплика: *Я получил это шрам от некого Гелиона, но братья по стае спасли меня магией одинокого дуба. Прекрасный Гелион рассёк мою плоть так, что, когда придут сумерки, я смогу показать духам, как всё было.*



Стереотипы

Кровавые когти: Им тяжело разговаривать с нами на равных, но наше взаимное уважение так сильно, что не требует слов. И всё же...

Охотники во тьме: Для наших разведчиков было бы неплохо выучить тихие уроки Охотников, но и им следует прислушаться к чужим голосам.

Железные ваятели: Они достаточно умны, чтобы найти путь в среде, созданной людьми. Но они не столь осторожны в своих действиях, как следовало бы.

Грозовые владыки: Они сильны, и часто стоят на нашем пути, но им приходится на нас полагаться в разгадке тайн, с которыми они сталкиваются.

Призрачные волки: Если мы когда-нибудь найдём в Хисиле то, чего не хватает их душам, у них не будет повода отречься от родства с племенами Луны.

* * *

Чистые: Их кредо ненависти – древнее обязательство, данное их Перворождёнными владыкам, но это не значит, что мы от них отвернёмся.

Вампиры: Странные создания. Их сила идёт не от плоти, но они начисто лишены духа. Есть для них место в этом мире?

Маги: Много мудрости, много безумия. Они либо ярчайшие представители человечества, либо новые тираны мира плоти.

Люди: Они отчуждённые и не замечают происходящего вокруг, но это не защитит их и не даст сил во тьме царства теней. И поэтому нам нужно охотиться.





Охотники во тьме

Менинна

“Не позволяй кому-либо вторгнуться в твои священные владения”.

Вой в ночи напомнил детям из маленького захолустного городка историю, рассказанную их родителями. Историю про парня и девушку, которым хватило глупости пойти ночью в тёмный лес, и которых никто больше не видел. В больших городах принято смеяться над такими «страшилками», но не здесь. Вой напоминает горожанам о том, что надо знать своё место. Слишком многие видели вдалеке сияющие глаза. Глаза Менинна, Охотников во тьме.

Перворожждённые охотились и днём, и ночью, но, как гласят сказания Охотников во тьме, Хикаон-Ур, Чёрная волчица, лучше всего чувствовала себя в темноте. Когда стая охотилась ночью, она первой брала след. Когда они отдыхали, она стерегла покой своих братьев и сестёр. Едва солнце садилось, и вставала луна, не было охотника быстрее и тише её.

Охотники, прежде всего, озаботились защитой важных мест от влияния людей. Им принадлежат обширные земли в исконно дикой местности, в которых находятся священные места и владения духов. Они чувствуют естественные ритмы занятых территорий, вроде изменений погоды или жизни здешних животных.

Эти циклы, а также поведение духов, должны тщательно соблюдаться, и Охотники во тьме следят за этим, продолжая дело убитого Отца. Таким образом, они защищают территорию ото всех, кто может разрушить этот тонкий баланс – безответственных людей, шумных духов и опрометчивых оборотней. При этом они редко отдаются своей ярости, а действуют умнее и тоньше, следуя заветам Чёрной волчицы. Охотники тщательно изучают добычу, никогда не обнаруживая своего присутствия. Они подбираются настолько близко, насколько позволяют обстоятельства, и также чисто уходят, оставив чужаку послание, что он тут не желателен – и не в безопасности. Кучки человеческих зубов. Похищенное или изломанное походное снаряжение. Если предупреждения были проигнорированы, Охотники действуют решительно – снимают жертву и уносят её, не оставляя следов.

Хотя дикая местность ближе и приятнее, Охотники во тьме не сторонятся и городов. Они понимают, что священные места в городской Тени не менее важны, чем те, что избежали человеческого влияния. И в городах они такие же скрытные и могучие хищники, как и на лоне природы.

Многие из тех, кто присоединяются к этому племени, ещё до Первого превращения чувствуют некую отчуждённость. Они не принадлежат обществу. Они не принадлежат сверстникам. Они не принадлежат даже собственным телам. После Первого превращения – часто вызванного вспышкой гнева – щенок понимает, что был прав всё время. Он - нечто иное. Осознание этого часто требует перейти к охотничьему образу жизни. Он может оставить свою прежнюю жизнь и растворится в дикости, наслаждаясь обрётённым комфортом и свободой. Он открывает новый, недоступный обычным людям мир, впервые убивает добычу и поедает тёплую, сочащуюся кровью плоть – и ему это нравится.

Внешность: Наслаждаясь природой и инстинктами, Охотники во тьме проводят значительное время в форме Урхан. Их окрас и внешность не должны выделяться на фоне местных волков, будь то грязные, пятнистые волки болотистых равнин или кремово-

белые, длинношерстные звери тундры. Чёрный мех, цвет их покровительницы, встречается у Охотников не чаще, чем у других племён, но это считается знаком особого расположения Чёрной волчицы. В форме Гауру их шерсть темнеет и становится длиннее, а сами они отличаются ловкостью и скоростью.

Бродя по городам, они носят так называемый городской камуфляж (неприметный и незапоминающийся костюм в мягких тонах), который привлекает меньше внимания. Те Охотники во тьме, что живут за пределами городов, но в основном придерживаются человеческой формы, носят самый настоящий камуфляж, приобретённый в ближайшем военторге или сделанный вручную. Истинные отшельники могут оставаться в той одежде, в которой были в момент Первого превращения.

Тотем: Хикаон-Ур, непревзойдённая хищница и незримый хранитель логова своих братьев и сестёр. Она получает силу из тех источников, на которые другие не обращают внимания или считают самым собой разумеющимся. Первые Охотники во тьме годами преследовали её, пока, наконец, не загнали в логово и только тогда взяли с неё присягу о покровительстве.

Предыстория: Вервольфы, становящиеся Охотниками во тьме, до Первого превращения весьма самоуверенны и ревностно охраняют то, что считают своим. Обособленные и несколько надменные, они защищают и оберегают то, что для них важно, не слишком задумываясь – зачем. Будущим волкам тяжело доверится сверстникам или родственникам, ведь подсознательно они не могут поставить чужое мнение выше собственного. Попытка украсть у них что-то ценное, или даже сомнение, что они могут это защитить – приводит их в ярость. Ту Ярость, которая провоцирует Первое превращение.

После травмы Превращения и следующих за ним трудностей Охотники во тьме могут помочь молодым оборотням направить их желания и жестокие инстинкты в полезное, даже священное русло. Защищать дикие места и их чистоту – долг всех племён. Пока новичок знакомится с более опытными товарищами, он окружён и буквально задушен требованиями стать их лучшим другом. А Менинна среди Отверженных больше всех уважают чужое право на личное пространство.

Инициация: Многие Охотники во тьме испытывают своих щенков на способность выслеживать добычу, знание территории, умение скрываться долгое время. Порой Итеур прячет на своей земле ценный фетиш, а перспективный новичок должен найти его, притом, что коварные духи будут постоянно сбивать его со следа. Или сам должен сбить со следа и запутать более опытную стаю на нейтральной, незнакомой территории, а затем подобраться к ним как можно ближе, не раскрыв при этом себя.

Создание персонажа: В целом, Охотники во тьме предпочитают Ментальные атрибуты Физическим или Социальным (если последние не помогают в охоте). Хищник должен быть умным, внимательным и терпеливым, чтобы поймать жертву. Поэтому наиболее предпочтительны Навыки вроде Расследования, Выживания, Кражи и Скрытности. Те Охотники, которые сосредоточены именно на охране территории и отпугивании вторженцев, нуждаются в Эмпатии, Запугивании и Манипулировании – чтобы понять, чего боится нарушитель.

Почёт: Чистота

Племенные Дары: Природа, Элементы, Скрытность

Организация: Охотники во тьме тщательно выбирают своих вожakov, и абсолютно им преданы. В том, что касается стаи, они – самые волкообразные оборотни среди всех. Вплоть до того, что никто не ест, пока не ест альфа, а каждого, кто обсуждает его приказы, изгоняют. Также они верят в необходимость наличия сразу двух альф – мужчины и женщины. Вторые по силе волки в стае, независимо от пола, часто воспринимаются как вожаки-заместители. Они могут обсуждать решения лидеров или возражать им от лица стаи, так, чтобы вожак мог согласиться с этим, не потеряв лица.

Ложи: Охотники из *Ложы Гармонии* ищут разграбленные священные места и восстанавливают их. Члены этой ложы стремятся быть непоколебимыми и стойкими, они жаждут новых территорий, и яростно защищают их, когда найдут.

Подвижная и мудрая *Ложя Сезонов* кочует в соответствии с циклом Земли, меняя цели и методы в соответствии со временем Года. Они сосредоточены на войне летом, облегчают уход в смерть осенью, исцеляют весной и улаживают дела с духами зимой.

Ложя Гнева мстит разрушителям священных мест или карает их загодя. Владея страшной силой элементов, они способны обрушить неистовую ярость на всякого, кто покусится на дорогой для них предмет.

Территории: Охотники предпочитают территории в глуби дикой местности, со старейшими локусами, которые сложно уничтожить. Они – самые удобные, их легче оборонять и в них легче спрятаться. Это заставляет некоторых Охотников присваивать огромные дикие пространства. Из-за отсутствия безответственного влияния людей, вредные для мира духов изменения в таких местах происходят медленно. В городах Охотники из тьмы тоже не редки – ведь именно оттуда распространяется порча. Когда такое случается, именно им положено выправлять ситуацию.

Концепты: Разведчик, отставной снайпер, хранительница очага, экотеррорист, фермерский лоббист.

Реплика: *Мы давали им много шансов повернуть назад, но они не вняли предупреждениям. Да будет так.*



Стереотипы

Кровавые когти: Мы всегда можем рассчитывать на поддержку Когтей, даже если не просим об этом.

Костяные тени: Их гонит в глубины Тени что-то, присущее физическому миру - или же тайны, найденные там, кажутся им важнее наших обязанностей?

Железные ваятели: Они говорят, что всем необходимо меняться вслед за миром, но забывают о вещах, которые, ни в каком мире, меняться не должны. Что это – символ их равнодушия или знак безграничного доверия нам, хранителям?

Грозные владыки: Часто рычат и обнажают клыки, когда кто-то мешает им получить желаемое. Но с нами эти трюки не проходят.

Призрачные волки: Чума, живущая в человеческих сердцах, поразила и наш вид. Напуганные, лишенные цели, они даже не понимают, кем стали.

* * *

Чистые: Их ярость и преданность исходят из чистоты – всё остальное сгнило и исчезло.

Вампиры: Люди жестоки, но живут недолго. Вампиры живут веками, и они не менее жестоки. Будьте осторожны.

Маги: Идут ли они назад, во времена, когда человечество было более почтительным, или вперёд – за мечтами о власти?

Люди: Те, кто хочет слышать и видеть. Даже если боятся того, что услышат и увидят, они всё равно не успокаиваются. Ни минуты с ними покоя.





Железные ваятели

Фарсил Лухаль

“Во всём прославляй свою территорию”.

Детектив растолкал столпившихся зевак и стайку приставов, пробиваясь к месту преступления. Осмотрев жуткий след от когтей на теле убитой женщины, который сам же недавно оставил, он позволил себе лёгкую усмешку. После этого – извинился и ушёл. Волк в овечьей шкуре, Фарсил Лухаль, Железный ваятель.

В городах можно встретить представителей всех племён, но Железные ваятели заявляют, что прочие оборотни никогда не жили в них по-настоящему. Они могут находиться там географически, но не становятся их частью. Город – не только место жительства, он включает в себя все аспекты: духовные, ментальные, физические, сексуальные и интуитивные. И это их территория.

Согласно сказаниям племени, Сагрим-Ур, Рыжий волк, тратил каждый свободный час на вопросы Отцу Волку: почему идёт дождь, почему стоят горы, почему дует ветер. На все вопросы ответ был один: «Так происходит, потому что происходит, и это хорошо. Это всё, что нужно знать».

Но подобные ответы никогда не удовлетворяли Сагрима. Он спрашивал, потому что хотел изменить порядок вещей и посмотреть, что будет, если уничтожить те вещи, которые Отец клялся защищать. Рыжий волк никогда не оправдывал его убийства, но и не пытался остановить судьбоносное нападение. Даже когда Отец лежал при смерти и рычал в бессильной ярости, он просто смотрел из безопасного места и пытался представить, что будет, если пустить всё на самотёк. Но в результате изменился только сам Сагрим - когда Отец Волк всё же дотянулся до него, прижал лапой к земле и сказал: «Вещи не должны оставаться неизменными. Пойми, *почему* они меняются. Запомни это».

Рыжий волк был предан этим заветам и сделал из них часть своей личной Клятвы для Отверженных, а Железные ваятели переняли его мудрость. Они знают, что Урата уже не быть хозяевами Земли, теперь эта роль отведена людям. Поэтому, нужно держаться быстрых темпов, с которыми меняется человечество, вбирая всё лучшее. И раз люди меняют лицо мира и форму Тени, то и Железные ваятели должны брать на вооружение лучшие из человеческих изобретений и использовать для облагораживания и защиты своей территории.

Ещё Фарсил Лухаль не покидают своих волкокровных родичей. Несмотря на всё вышесказанное, они не хотят быть людьми. Они хотят лишь перенять сильные стороны людей, не теряя контакта с незримым царством теней. Как и заповедовал Отец Волк своему сыну, Железные ваятели используют логику и ресурсы людей наравне со своими инстинктами хищников. Их игра в адаптацию – странное поклонение странному идеалу. Замаскированные хищники нового века. Они бесценны в городах. Особенно в городах.

Внешность: В массе своей, Железные ваятели предпочитают следовать современной моде, принятой у людей. Некоторые любят простой, серенький стиль «среднего класса», одежду бизнесменов, тогда как другие стараются отгородиться от корпоративных норм. Также многие одеваются в стиле воинственных субкультур той местности, в которой живут, любят татуировки, накаченные мышцы и шрамы, чтобы выглядеть «городскими хищниками». Впрочем, все Железные ваятели создают впечатление хищников, это объединяет их, несмотря на отличия.

В боевой форме, некоторые развивают жутковатый образ, отражая шумный, угловатый и агрессивный мир городов. Их шерсть приобретает угрожающие и неестественные цвета, а сами они носят украшения из металла, стекла и проводов. Впрочем, многие избегают такого тщеславия, оставляя естественную форму Гауру, как напоминание, что они совсем не люди.

Тотем: Сагрим-Ур, Рыжий волк, вечно любопытный, изобретательный и уважаемый хитрец. Он был награждён Отцом Волком возможностью наблюдать за людьми и отслеживать изменения, которым эти существа подвергают царство теней. Он согласился дать покровительство Железным ваятелям, когда те смогли разгадать его загадки и доказали свою пригодность.

Предыстория: Племя Железных ваятелей всегда привлекало людей, любящих открывать новое и не боявшихся идти на риск. До Первого превращения они быстро привыкают к новым технологиям, поддерживают идеалистические общественные территории, или просто бунтуют против консервативных и закостенелых взглядов. Они видели, как быстро и радикально меняется человеческий мир, и мысль остаться позади в этой гонке их бесит. Кроме того, теория положительного социального развития не слишком ценится в наше время (особенно в Мире Тьмы). Столкновения с теми, кто цепляется за отмершие идеалы, может привести к насилию, достаточному для Первого превращения.

Инициация: Ключом к вхождению в племя является обман. Претендентам не принято это говорить, но опытный наставник полностью поддерживает и одобряет такой подход. Они выдают новичкам задания, которые выглядят невыполнимыми; или, наоборот, обманчиво лёгкими, которые усложняются по экспоненте. Подобные испытания и рассчитаны на то, чтобы увидеть, как быстро новичок проявит смекалку и нестандартное мышление для решения проблемы – или как быстро сможет вернуться к стандартному в изменившихся условиях.

Создание персонажа: Ментальные и Социальные характеристики особенно важны для Железных ваятелей, с упором на Интеллект и Самообладание. Они также больше других племён тратятся на самые современные и “человеческие” Навыки – вроде Вождения, Знания улиц, Огнестрельного оружия, Ремесла и Науки. Оккультизм также весьма важен, поскольку Железные ваятели постоянно изучают новые типы городских духов. Некоторые члены племени тратят дополнительное очко Гармонии, подпитывая человеческую сторону в ущерб волчьей. Наконец, они стараются изучить небольшое количество ритуалов, которые они чтут и которые помогают им в защите собственной территории.

Почёт: Хитрость

Племенные Дары: Знания, Технологии, Формы.

Организация: Когда речь идёт о стае, Железные ваятели наиболее разнообразны в суждениях. Кому-то удобнее в стае с «железной рукой», кто-то выступает за равное распределение обязанностей. Хотя они часто припираются со своими Элодотами, их кредо – адаптация, в том числе и к сложившейся системе управления. Ваятели склонны использовать современные средства связи и транспорта для контакта с соплеменниками, но часто боятся, что их раскроют, поскольку эти методы легко отследить. Им хорошо известно, телефонные линии и Интернет никогда не были безопасными.

Лож: *Ложка Молнии* посвящена изучению спиритических аспектов электросетей и бесчисленных изобретений человечества.

Одна из старейших Лож, *Ложка Металла*, имеет глубокие корни в кузнечном деле. Они считают себя знатоками металлов и техники; оружие и фетиши, сделанные их руками, будут образцом качества.

Оборотни из *Ложки Свитков* занимаются знаниями и их охраной. Они – историки, архивисты, летописцы, которые отслеживают изменения от эпохи к эпохе, и подсказывают соплеменникам как действовать.

Территории: Неудивительно, что большинство земель Железных ваятелей расположено поблизости от центров человеческой цивилизации (будь то мегаполис или устрашающе тихий городок в глуши). Они склонны к более тонкому обозначению своих границ, вплетая символы стайных тотемов в граффити, вешая крохотные талисманы на линии электропередач и светофоры, и даже создавая специальные покровы в городской Тени. В свете заветов Рыжего волка его последователи стараются всеми силами улучшить свою территорию и урезонить всех местных духов, но чем она крупнее, тем сложнее это сделать.

Концепты: Уличный музыкант, инженер, бизнесмен, знаток городских легенд, мастер по холодному оружию, агент по связям с вампирами.

Реплика: *Город – это не просто джунгли из стекла и бетона, а уникальная среда со своими правилами и пищевой цепью. И я покажу тебе её.*



Стереотипы

Кровавые когти: Они могли бы научиться у нас новейшим военным тактикам и приемам. Просто пока ещё этого не поняли.

Костяные тени: Они помогли нам разобраться с духами, появившимися в городах, но было бы лучше, если б они сумели понять, как вписать их в общую картину.

Охотники во тьме: Им не хватает ловкости, чтобы также хорошо освоиться в городах, как мы, но они быстро учатся. Возможно, быстрее, чем мы приспосабливаемся к дикой местности.

Грозовые владыки: Мы не подумаем им подчиняться, пока они не признают, что вылетели из собственной лиги.

Призрачные волки: Похожи на нас, но у них нет изящества Луны. Литературно выражаясь.

* * *

Чистые: Всё меняется, и мы уже не те ублюдки, какими были. Мать Луна простила нас, почему же так называемые Чистые племена не могут?

Вампиры: Застывшие, безответственные хищники, вырядившиеся как клоуны, потому что «положение обязывает». В любом случае, они – то зеркало, в котором мы можем увидеть свои ошибки.

Маги: Если эти... люди – новая ступень в эволюции, то каким будет мир, где нужны такие способности?

Люди: Благословляйте их, этих противных и грубых гениев-однодневок, что заставляют нас так тяжело трудиться. Если б не они, на что была бы похожа наша жизнь?





Грозовые владыки

Иминир

“Не показывай свою слабость и не позволяй ей воспользоваться”.

Вспышка света, щепы, разлетевшиеся от старого дерева - и грохот рухнувшего ствола разрывает тишину ночи. Мелкие зверушки разбегаются, их сердца выпрыгивают от ужаса, и даже смелые охотники спасаются в панике. Те, кто ставит себя выше и травоядных, и хищников, также почувствовали не знакомый прежде ужас в своих сердцах. Они ещё не поняли, что это – знак недовольства Иминир, Грозовых владык.

Легенды гласят, когда Отец Волк был убит и будущее окуталось туманом, Перворожждённые обратились за помощью и руководством к двум старейшим из них. Харузус-Ур, Ужасный волк, самый сильный и жестокий во всём выводке, горестно завыл, и поклялся отомстить предателям, совершившим это злодеяние. Сколис-Ур, Снежный волк, испытал толику ярости, но она ничего не значила рядом с бурей скорби, снедавшей его изнутри. Преодолевая её, он издал грустный, жалобный вой, подобного которому его братья и сёстры ещё не слышали. Они прижались друг к другу и заскулили в панике, не зная, что делать.

Их растерянность тронула сердце Снежного волка, и он понял, как подводит своей слабостью родичей в это опасное и тяжёлое время. Он вернул под контроль эмоции и взял на себя лидерство так, как это делал Отец Волк. Верность Урата была столь сильна, что полностью подчинила его себе, и Снежный волк поделился этой мощью со всеми потомками. Он привил им чувство ответственности, и передал наказ о том, что лидер должен нести своё бремя с достоинством и не допускать, чтобы его последователи страдали. Не важно, что происходит и что подумают окружающие, лидер должен делать то, что требуется, надеясь, что история подтвердит его правоту.

И сегодня Грозовые владыки несут бремя власти и ответственности, пытаются направлять Урата из других племён и довершить работу, прерванную смертью Отца Волка. Они знают, что должны быть упорными и мужественными, не поддаваться страху, слабости или беспокойству о том, что скажут про их методы. Они сделают то, что нужно, без права на провал или сомнения.

Внешность: Одежда Грозовых владык поддерживает имидж их власти. Они уделяют много внимания тому, чтобы сшитые на заказ костюмы подчёркивали рост и физическую мощь, и были ярких, но не вульгарных цветов. Любые драгоценности, которые они носят, будь то фетиши или обычные украшения, должны быть простыми и неброскими. Форма Гауру – массивная грудка мышц, которую не свалит и сильнейшая буря. Во многом Владык выдаёт то, как они себя держат и общаются с окружающими. Они очень близко подходят к собеседникам, нарушают личное пространство собеседника, любят эффектные появления. В волчьей форме – держат хвост трубой, в двуногих формах – изящно сутулятся. Они смотрят в глаза дольше, чем это может выдержать человек, и всегда показывают зубы при разговоре. Людей Владыки всегда зовут по имени, независимо от принятых норм, практикуют неформальные контакты – похлопать кого-то по плечу для них в порядке вещей.

Тотем: Сколис-Ур, Снежный волк, второй по старшинству среди детей Отца Волка. Именно он взял на себя ответственность за братьев и сестёр после смерти Отца. Грозовые владыки напомнили ему об их общем долге перед сводными братьями, и, продемонстрировав стойкость и силу воли, убедили дать им покровительство. Снежный

волк – верный заступник, пока его последователи достойны того, но стоит им проявить слабость, как он тут же от них отвернётся.

Предыстория: Оборотни, которым суждено стать Грозовыми владыками одержимы не только властью, но и тем, что лежит за ней. Они крайне самоуверенны, знают, чего хотят, и стремятся завоевать уважение окружающих. Их поведение быстро становится очень властным (что отталкивает от них людей), но продиктовано это не простой жадностью или высокомерием. Щенок чувствует, что в его жизни чего-то не хватает, и он стремится заполнить эту пустоту. Постоянные провалы в этих поисках (а также конфликты с окружающими) вызывают разочарование, достаточно сильное, чтобы спровоцировать Первое превращение.

Опыт Владык говорит, что суматоха Первого превращения помогает щенкам осознать, какая сила и ответственность даны им по праву рождения, понять, что у них есть цель. Грозовые владыки могут достичь её, но только если они достаточно сильны, чтобы выдержать Обряд Инициации.

Инициация: Племенные испытания Грозовых владык – настоящая проверка на прочность. Одни мастера обрядов предпочитают испытывать физическую устойчивость, заставляя новичков «пройти через строй». Другие используют разные варианты средневекового суда, ставя новичка в крайне тяжёлые условия. Так, иногда претендента оставляют почти голым на улице в сильнейшую бурю, и он должен стоять, не проявляя и малейших признаков дискомфорта. Естественно, в первую очередь это нужно, чтобы отсеять слабых, ненадёжных и бесполезных щенков. Но есть и скрытый смысл – привить оставшимся стойкость и уверенность в себе. Память о подобных испытаниях – постоянное, непоколебимое напоминание о том, что они сильны и что у них есть шансы выжить.

Создание персонажа: Выбор главных Атрибутов и Навыков сильно зависит от того, каким путём власти идёт конкретный Владыка. Скользкий манипулятор может сосредоточиться на Социальных возможностях, предпочитая Обман, Манипулирование, Коммуникабельность, Политику и Убеждение. Мощный, авторитетный командир скорее выберет Физические атрибуты и навыки вроде Внушительности, Запугивания и Решительности. «Король-философ» может взять Ментальные Атрибуты и Навыки: например, Самообладание и Экспрессию. Наконец, все Грозовые Владыки склонны тратить новые очки на Выживание и Выносливость, и на Самообладание с Решительностью – ради высокого уровня Воли.

Почёт: Честь

Дары: Владычество, Уловки, Погода

Организация: Далеко не каждый Грозовой владыка может стать альфой, и понимание этого защищает стаю от бесконечных междоусобиц. Однако он может быть мастером в чём-то другом. Кто-то может изучать знания и возможности своего знака и добиться в этом совершенства. Конечно, при прочих равных, каждый Владыка пытается стать вожаком новой стаи. Уверенное, крепкое руководство помогает снизить напряженность и облегчает матёрым оборотням их работу. Удивительно, но иерархия самого племени не столь строга, как могло бы показаться. Хотя каждый из них чётко знает своё место, мудрейшие Владыки в обход формальной иерархии предпочитают выказывать уважение даже к младшим соплеменникам – во избежание мелких распрей. Они часто собираются в ненастные ночи, и тогда их вой смешивается с раскатами грома.

Ложи: *Ложя Ворон* практикует путь власти, построенный на обмане и манипулировании. Они хитры и уклончивы, часто ищут могущественных людей, на чьё влияние можно опереться, или простофиль, не понимающих, что их используют.

В противовес им, *Ложя Грома* достигает власти через силовое давление. Когда они чувствуют свою правоту, они вызывают и, в конечном итоге, побеждают оппонента и принимают лидерство; после чего бдительно ждут дня, когда кто-то попытается сместить их самих.

Оборотни из *Ложы Зимы* не столь хитры или тщеславны. Они старательно проводят обряды, которые должны просветить их, и это помогает членам ложы выпутываться из сложных ситуаций, открывая наиболее эффективный способ действий. Когда они не подчиняются кому-то напрямую, то могут отклонить глупые замечания и советы, своим примером показывая, что собственная мудрость поможет тебе победить.

Территория: Куда чаще прочих вервольфов Грозные владыки выбирают земли, которые нормальные люди и волки гостеприимными не назовут. От открытых всем ветрам горных вершин до болотистых низменностей, от холодных просторов тундры до иссохших раскалённых пустынь - везде они ревностно и злобно прогоняют непрошенных гостей. Не потому что они не могли выбрать лучшие условия – просто эти земли кто-то тоже должен охранять. И кто, как не они, сильнейшие и крепчайшие представители своего Народа? Однако не всех Владык устраивают преимущества такой жизни, и многие ищут применение своим амбициям в самых удобных и элитных территориях, какие смогут занять.

Концепты: Посланец стаи, самоуверенный вожак, глаз шторма, провидец и бета стаи, шантажист, праведный крестоносец.

Реплика: *Это твоя территория, не так ли? Я мог бы догадаться. Нет, помолчи, и дай мне рассказать, как мы исправим это недоразумение.*



Стереотипы

Кровавые когти: Они столь же храбры, честны и бескомпромиссны, как и мы, но иногда им не хватает воли, чтобы делать то, что экстренно необходимо для защиты стаи и территории.

Костяные тени: Они, не дрогнув, выступают против того, чего другие не понимают и боятся. Мы готовы помогать им в этом, так часто, как они сочтут нужным.

Охотники во тьме: Их жизнь – обратная сторона нашей. Они защищают свою территорию, доходя до паранойи, словно кругом одни враги. Причудливая тактика, но она работает.

Железные ваятели: Адаптивность и компромиссы помогли им заработать серьёзную мощь в их городских землях. Но чего им будет это стоить?

Призрачные волки: Те, кто мог самостоятельно выживать так долго, достойны уважения и могут стать ценными союзниками. Остальные ничем не лучше испуганных, брошенных детей.

* * *

Чистые: Милосердие Луны отвергает те горькие, мстительные догмы, на которых зиждется их злобный фанатизм. Мы посмотрим, кто будет последним.

Вампиры: Если они действительно непобедимые князья ночи, то почему все их действия продиктованы страхом перед их жертвами?

Маги: Они хорошо скрывают свои силы – невозможно отличить их от обычных людей, пока не станет слишком поздно. Одно дело, если они просто заботятся о человеческом стаде – и совсем другое, если прячутся от того, чего мы не видим.

Люди: Худшие из них стелются перед теми, кто сильнее, и плюют на тех, кто слабее – одно это подрывает к ним всякое уважение. Сильнейшие рискуют стать изгоями даже среди собратьев, забывших, в чём настоящее величие.





Призрачные волки

Цихитра Нумеа

Это произошло вновь, и теперь он уже не мог вернуться. Уж точно не после того, что он себе позволил. Он думал, что сможет контролировать это, но чувства и инстинкты были слишком сильны, чтобы им можно было сопротивляться. А сейчас осталось только одно – бежать, куда глаза глядят. Остальные, те, кому повезло больше, зовут таких Цихитра Нумеа, Призрачные волки. Но ему плевать на это, он знает только, что он – человек с худшими проблемами во всём мире.

Призрачные волки – на самом деле даже не племя, а общее название оборотней, которые отвергают и племена Луны, и Чистых, отказываясь следовать за какими-либо авторитетами. Такое может произойти по разным причинам. Некоторые были членами какого-то племени, но ушли из-за несогласия с его фундаментальными идеями. Другие вошли в племя без каких-либо осложнений (в таких случаях вервольфы не присоединяются к первым встречным), но затем некий тяжёлый стресс или вспышка жестокости разорвала договор с тотемом. Остальные просто не стали подыскивать себе племя. Такое желание может вызвать бесконечное насилие, которое вервольфам приходится видеть, или убежденность, что древний грех нельзя исправить даже ценой жизни, какой бы эта жизнь не была. Неспособные разрешить для себя эти проблемы, они просто рвут связь со всем обществом оборотней и живут сами по себе – в лесу или в городах.

Большинство Призрачных волков никогда не состояли в племенах. Цепляясь за свою людскую половину, они предпочитают держаться подальше от общества вервольфов. В конечном итоге это выливается в борьбу с собственной природой, но, в любом случае, они не горят желанием общаться с другими Урата. Такие Волки обычно не ищут искупления и не напрашиваются на самоубийственные подвиги, а просто пытаются жить нормальной жизнью и найти свою тихую гавань. Но они никогда её не найдут. Как бы они ни отрекались от этого, они – те, кто они есть. И найдутся силы, которые им это напомнят.

Впрочем, некоторые Призрачные волки подчиняются обстоятельствам. Они находят какое-никакое равновесие для своей двойственной натуры, и получают маленькую, малозначимую территорию, которой могут безопасно управлять. Волки такого типа вполне могут работать или просто проводить время с представителями Лунных племён. Но в своём длинном беге они не нашли ни возвышенных, ни приземлённых целей. Просто тратят время и силы в обмен на комфорт и умение себя контролировать, попутно решая собственные проблемы.

Внешность: Молодые, ещё не смирившиеся Призрачные волки стараются одеваться и вести себя так же, как они это делали до Первого превращения, пытаются вернуться к обычной жизни. Их беспокойство и отчаянье выражаются в скованности, которая отталкивает многих, с кем они пытаются общаться. В итоге у них быстро развивается замкнутое, затравленное отношение к обществу, в котором они живут. Более опытные отщепенцы, достигшие какой-то определённости, не выглядят отчаявшимися, но сохраняют свою неловкость. Они уже не так стараются выглядеть людьми в собственных глазах, и не так дотошно следят за своей внешностью. Носят в основном старую одежду из кожи, шерсти или денима – прочную и долговечную. В Гауру и волчьих формах “Призраки” обычно выглядят голодными и потрёпанными непогодой, а их грязный свалявшийся мех говорит о длинной и трудной дороге.

Тотем: отсутствует

Предыстория: У Призрачных волков куда больше вариантов для предыстории, чем у всех прочих племён, вместе взятых. Никакие особенности оборотней их не ограничивают, они могут в любой момент отвернуться от своего духовного наследия и пойти своей дорогой. Фактически, глубокая привязанность Цихитр Нумеа к прежней жизни делает их слишком упрямыми, чтобы смириться с тем, чем они стали. Кто-то мог быть, например, чрезвычайно успешным бизнесменом, для которого Первое превращение – проклятие, разрушившее карьеру. У других повседневная жизнь могла быть не столь радужной, но даже такая может показаться лучше, чем чудовищное существование Отверженного. Только одну общую черту можно выделить абсолютно у всех Призраков – нежелание полностью расставаться с человеческим обществом. За исключением этого, никакого «общего знаменателя» у них нет.

Инициация: Призрачные волки либо провалили испытание, либо вообще от него отказались. Обстоятельства Первого превращения, решение выйти из племени и жизнь отдельно от него – всё это лишь начало огромного списка трудностей Цихирта Нумеа. Некоторые до сих пор верны Клятве Луны и делу Отца Волка. Но они по-прежнему одиноки.

Создание персонажа: У Призрачных волков нет чётко обозначенных приоритетных характеристик. Физические Атрибуты и Навыки, безусловно, полезны – ведь Призраки должны сами о себе заботиться, без поддержки сородичей. Социальные характеристики могут существенно помочь в переговорах с людьми и духами. Многие черты достаются в наследство от жизни до Первого превращения. Часто они даже тратят 1-2 очка Гармонии в обмен на опыт, который вервольф зарабатывает, в одиночку обучаясь контролировать своё состояние.

Почёт: Только от знака. Призрачные волки начинают игру с двумя очками Почёта вместо трёх.

Племенные Дары: Призрак может выбрать любые Дары, а также Дары Отца Волка и Матери Луны.

Организация: У Призрачных волков нет чёткой организации, помимо деления на стаи. В целом, они одиночки, идущие своими собственными догмами, надеясь найти способ излечить своё проклятие или хотя бы свыкнуться с ним. Большинство из них всё же примыкают к Народу, оставаясь на периферии, несмотря на философские и спиритические разногласия. Они занимаются торговлей и связью между разными стаями, благодаря гарантии безопасного прохода через чужие территории. Или просто спасаются от личной угрозы, слишком большой, чтобы отдельный Урата мог с нею справиться. Некоторые даже вступают в стаи, предпочитая общество себе подобных, хоть и не чтут племенных устоев.

Ложи: Малочисленные, сугубо локальные и очень поверхностные организации Призрачных волков нельзя назвать ложами.

Территории: Некоторые оборотни пытаются относиться к собственному дому, как к территории – охраняют его и дома соседей, которые всегда жили рядом, по мере необходимости навещают ближайшие локусы. Но большинство ищет убежища на территории более уважаемых собратьев, что неизбежно ведёт либо к изгнанию, либо к принудительной работе со стаей (или на неё). Остальные собираются вместе, чтобы защищать общие земли, кочуют от территории к территории, оставаясь до тех пор, пока имеет смысл защищать свои владения.

Концепты: Охотник за головами, наёмник духов, шаман с бесконечным духовным заданием, беглец.

Реплика: *Отлично, это дело сложнее, чем выглядит – ты доволен? К счастью, я знаю ребят, которые постоянно сталкиваются с подобными вещами. И они должны мне услугу.*



Стереотипы

Кровавые когти: Я знаю некоторые вещи, за которые стоит бороться и даже умереть, но для этих ребят борьба сама по себе – смысл жизни. Я принимаю эти убеждения, но сам их не разделяю.

Костяные тени: Я могу говорить с духами, и даже порой веду с ними кое-какие дела, но не могу понять – за что эти парни их так любят?

Охотники во тьме: Просто понимание того, что они здесь, невидимые и занятые своим делом, уже заставляет чувствовать себя немного лучше. Особенно когда я напуган или хочу что-нибудь спрятать.

Железные ваятели: Эти ребята могут с ходу достать всё, что угодно, каким бы причудливым или неожиданным оно не было. Надо с этим считаться...

Грозовые владыки: Будь особенно осторожен, в отличие от остальных они обычно не считают нас равными себе, даже в глаза несмотрят. Обычно.

* * *

Чистые: В конце концов, племена Луны уважают меня, пока я уважаю их. А эти подонки даже не пытаются...

Вампиры: Я обычно стараюсь не нервничать, а узнав, что они существуют в большом количестве – я реально занервничал.

Маги: Каждый из них обладает странными, уникальными и жуткими силами, за которые ни перед кем не отвечает. Поверьте, ни к чему хорошему это не приведёт.

Люди: Последним человеком, которому я доверял, была моя подруга. Я верил ей настолько, что показал, кем являюсь на самом деле. Проклятие, она почти жалела меня. Я всё ещё заглядываю к ней иногда, но с тех пор мы даже не разговаривали.



Дары

О некоторых силах складывают легенды. Человек пьёт кровь дракона и тут же осваивает речь птиц и зверей. Ястреб даёт перо страннику, и тот, прикрепив его к поясу, учится летать. Женщина, приглянувшаяся умертвию, открывает в себе возможность различать иллюзии. Всё это – Дары мира Теней, древние благословения, восходящие к временам, когда Миры плоти и духа были едины.

Дары – это волшебные способности, которые усваивает наполовину духовная натура оборотней и которые позволяют сделать то, чего невозможно добиться иными методами. Это не чары и не врождённые способности, они скорее напоминают Нумина духов (см. стр. 210 **World of Darkness Rulebook**).

Действие отдельных Даров сильно ограничено, но их широкое разнообразие даёт огромную власть. Они преподаются духами и могут быть изучены лишь теми, в чьей природе есть духовная составляющая. В игровых терминах это можно описать так, что у персонажа должна быть черта Эссенция, которая позволит изучить Дар. Сами духи не могут использовать Дары – им доступны только Нумина. Процесс обучения представляет собой сверхъестественное благословение, живой пример символизма царства теней. Дары, которым может научить данная сущность, зависят не от параметров духа, а от его направленности. Большинство наделяет возможностями, связанными общей темой. Например, дух быка ассоциируется с силой и выносливостью, и потому он является учителем Даров Силы. В то же время, только духи могут передать Дары, оборотни не могут учить им друг друга, даже сестайников.

Однако духи не раздают Дары просто так. Чтобы заслужить благословение, оборотень, так или иначе, должен утихомирить такую сущность, даже если она в дружеских отношениях с его тотемом. И даже если дух уважает оборотня (или любит его, бывали и такие случаи), он не может безвозмездно наделить его способностями. Это один из законов спиритического мира. Дух может попросить что-то незначительное (если хочет побыть благодетелем, что маловероятно) или нечто почти невозможное, если вервольф ему не нравится (что весьма печально... для вервольфа). В любом случае, получение Даров – скорее проблема переговоров и соглашений, чем обучения и практики.

Стартовый персонаж начинает с тремя Дарами первого ранга, хотя может потратить соответствующие очки на более мощные Дары за счёт уменьшения их количества. Предполагается, что духи учили его во время или сразу после инициации в общество Отверженных. Дары, связанные с племенем или знаком, называют «родственными». Например, Итеур Охотников во тьме может брать Дары Скрытности, Элементов и Природы (за племя), а также Серповидной луны, Вдохновения или Знаний (связанные с покровительством знака). Дары Отца Волка и Матери Луны всеми Отверженными учатся как Родственные. Главное – не забывать, что уровень Даров не может превышать основной Почёт.

Также при создании персонажа «свободное» очко можно потратить на параметр ритуалы вместо Дара, который открывает доступ к обрядам Народа. Эту черту можно купить и во время игры, получив возможность развивать свои ритуалы.

Поскольку персонаж растёт и учится, со временем ему становятся доступны новые Дары более высоких уровней – он может получить их, как только заработает соответствующую очко в Почёте любого типа. Если максимальный Почёт равен 2, он может взять родственный Дар второго уровня. Однако новые Дары, если они укладываются в уровень Почёта, можно изучать и без его повышения, просто за очки опыта. Покупать их можно из любого списка, но, как было сказано раньше, родственные стоят существенно дешевле.

В принципе, на количество доступных Даров нет никаких ограничений – нужны лишь опыт и подходящий дух. По времени Дары разучиваются несравнимо быстрее Навыков или Боевых стилей – в среднем, по часу за каждый уровень. Правда, это не считая времени, которое уйдёт на выполнение назначенного духом задания. Дары не обязательно

осваивать последовательно – Итеур с третьим уровнем Почёта может купить Дар Плащ Вуали, не покупая перед этим Чтение духа. Ему вообще не требуется знать предшествующие Дары. Например, Итеур Костяных теней, имея Мудрость 3, может выучить третий Дар Покровов, не зная первого и второго, хотя он не связан ни с племенем, ни со знаком. (Надо отметить, что в этом случае затраты опыта будут увеличены на 3 очка за каждый уровень – к примеру, Дар уровня 4, в котором нет ни одного изученного, стоит 26 очков вместо 20; из «чужого» - 37 вместо 28).

Приведённые ниже списки не могут считаться единственными существующими – они просто встречаются чаще других. Рассказчик может и должен придумывать собственные Дары, равно как поощрять их разработку игроками.

Использование Даров

Базовая механика несколько отличается от обычного броска дайсов. Управляющий Атрибут внесён в системное описание Дара, к нему прикрепляется Навык, определяющий специфику или направленность. Надо отметить, что при недостаточных Навыках в Физических и Социальных Дарах, игрок получает -1, а в случае с Ментальным броском – уже -3. Также к запасу дайсов добавляется Почёт, и в результате игрок собирает запас из трёх характеристик вместо обычных двух. В частности, при использовании Взгляда-двух-Миров, игрок прокидывает Сообразительность (Атрибут), Оккультизм (Навык) и Мудрость (Почёт). Если эти параметры равны 2, 3 и 4 соответственно, он кидает 9 дайсов, чтобы определить эффект от Дара.

Другие особенности системы заключаются в следующем:

- Расходные черты, вроде Эссенции и Воли, тратятся на броски, даже если броски были неудачными.

- Бонусы и штрафы назначаются в зависимости от обстоятельств. Как всегда, Рассказчик может назначить, или отменить любые модификаторы, какие считает целесообразными. Приведённые ниже примеры не являются всеобъемлющими, а лишь наиболее распространёнными.

- Другие специфические детали описаны в правилах и терминах игры.

Распространённые модификаторы.

+2 – Место находится под влиянием сильного локуса (ранг •••+).

+1 – Место – под влиянием обычного локуса (ранг от • до ••).

+1 – В небе светит луна, соответствующая знаку персонажа.

- 1 – У персонажа остались три очка Здоровья.

- 1 – Местные духи враждебно настроены к персонажу.

- 1 – Рядом оборотень, впавший в Смертельную ярость.

- 2 – У вервольфа осталось два последних пункта здоровья.

- 2 – Персонаж поражен сильным сенсорным воздействием (оглушающий шум,

сильное зловоние и т.п.)

-3 – Персонаж находится в призрачных пустошах.

-3 – У персонажа – последнее очко Здоровья.

-4 – Персонаж – в центре урагана или циклона.

-5 – Связанный или скованный серебряными цепями и с кляпом во рту (Дары требующие движений или слов – невозможны).



Сверхъестественный конфликт

Оборотни неизбежно сталкиваются с другими причудливыми существами, населяющими Мир Тьмы. Отверженный может столкнуться с вампирами, магами или ещё более странными созданиями. Если конфликт не удаётся решить мирным путём, в ход идут сверхъестественные возможности, которые и определяют, кто прав, а кто нет.

В этой книге описано применение Даров против других вервольфов и обычных людей. Некоторые вопросы вызывает защита цели. У среднего человека защиту дают соответствующие Атрибуты, а на сопротивление Урата влияет их сверхъестественная натура. Например, если на оборотне применили Язык без костей, бросок оспаривается суммой Самообладания + Древнего зова (в отличие от обыкновенного человека, который может защититься только своим Самообладанием).

Что же происходит, когда Отверженный сталкивается с другими сверхъестественными созданиями? В качестве защиты бросается Защитный Атрибут + Древнего зова, и эта сумма вычитается из успехов противника. Атрибуты используются в зависимости от типа воздействия: Выносливость гасит физические атаки, Решительность – ментальные и Самообладание – против воздействий на эмоции.

Например, если смертный маг пытается изменить тело оборотня, тот бросает Выносливость + Древнего зова, а в случае, если вампир пытается за счёт своих сил нежить изменить его сознание, оборотень сопротивляется суммой Решительности + Древнего зова. Когда же некое мистическое создание пытается наслать приступ ужаса, вервольф кидает Самообладание + Древнего зова.

В любом случае, этим правилам стоит следовать. Древний зов даёт самые разнообразные выгоды для защиты от сверхъестественных существ – будь это невиданные твари, созданные Рассказчиком, или представители соседних сеттингов, таких как **Vampire: The Requiem** или **Mage: The Awakening**. Когда против оборотня задействованы Дисциплины, заклинания и прочие силы, важно помнить, что он от рождения отмечен могуществом Луны, и это даёт некоторую защиту.

Но следует учесть – такой приём не действует по умолчанию. Если по правилам Рассказчика, из успехов колдовских чар вычитается только Решительность, то Древний зов никакого значения иметь не будет.

Будьте внимательны! В то время как оборотни получают защиту от возможностей других существ, эти создания получают защиту от Даров оборотней. У них точно также есть специальные характеристики (аналогичные Древнему зову), прибавляемые к соревновательным броскам. Подробнее об этом написано в книгах правил **Vampire: The Requiem**, **Mage: The Awakening** и книгах Повествовательных ролевых игр.



Дары Серповидной луны

Царство теней – опасное место, где идеи и абстракции обретают форму. Горящие желанием расшифровать эти знания и встретится с темной стороной мира духов, Итеуры, насколько это возможно, проявляют повышенный интерес к изучению Теней. Духи Хора Серповидной луны относятся к этому стремлению с равнодушным одобрением. Что до остальных Урата, они сдерживают свое любопытство, чтобы по глупости не попасть в неприятности и не производить плохого впечатления на Италиниум.

Следующие Дары доступны только Итеур.

Двойное зрение (•)

Являясь существами двух миров, Урата могут одновременно находиться только в одном из них, и их чувства не способны преодолеть Вуаль. Итеуры, однако же, могут видеть в обоих мирах одновременно. Один глаз оборотня смотрит на физический мир, другой эту же область в Тени. Глаз, рассматривающий мир в котором оборотень не находится в данный момент, покрывается пленкой цвета индиго.

Ни одно чувство оборотня, кроме взгляда, не простирается сквозь Вуаль во время действия Дара, но он и не получает штрафов на внимание. Длительность эффекта зависит от количества накопленных успехов. Локус не оказывает никакого эффекта на использование этого Дара.

Использование этого Дара не привлекает внимания существ, находящихся по ту сторону Вуали. Эффекты, ухудшающие зрение персонажа (фотовспышка, дымовая граната или обычная темнота) налагают штрафы как обычно.

Цена: Нет

Бросок: Сообразительность + Оккультизм + Мудрость.

Действие: Мгновенное

Результаты броска

Полный провал: Пейзаж за Вуалью нарушает чувства персонажа. До конца сцены на него налагаются обычные штрафы при взгляде сквозь Вуаль. Переход через Вуаль в это время проблему не устраняет, поскольку в Тени он будет отвлекаться на материальный мир.

Провал: Персонаж не может видеть сквозь Вуаль.

Успех: Персонаж видит, что происходит с обеих сторон Вуали без каких-либо штрафов.

Исключительный успех: Персонаж может слышать или обонять через Вуаль.

Чтение духа (••)

Духи-служители Луны видят и понимают больше, чем кажется, и сообразительный Итеур может получить часть этой проницательности от своих союзников. В качестве награды за подобную мудрость, духи Хора Серповидной луны делятся имеющейся у них информацией, напевая ее шепотом, который может услышать лишь оборотень, использующий этот Дар.

Расходуя один пункт Эссенции, и получая один успех в броске Интеллект + Оккультизм + Хитрость, оборотень слышит внутренний голос Италиниум. Голос сообщает имя, тип и ранг духа изучаемого духа. Дополнительные факты (включая уровень Могуущества, Грации, Сопротивления, Воли, Эссенции и прочее) могут быть получены за каждый дополнительный успех. Эта информация подается не игромеханическими терминами. Дар сообщает, что дух «имеет исключительную волю», а не «Воля равна 9». Дар можно использовать на одном духе один раз за сцену.

Игрок Итеур получает сведения за успехи. Если исключительно удачлив, Луны могут поделиться более интересными фактами о духе. Например, что делает дух в определенное время, какие вопросы запрещает задавать, на каких языках говорит кроме Первого наречия или какое поведение могло бы его оскорбить.

В противном случае, если игрок желает отыграть использование этого Дара и Итеур действует под светом своей Луны, можно считать, что Луна правдиво отвечает на один вопрос за успех на Интеллект + Оккультизм + Хитрость. Считается, что Хор Луны знает ответ на вопрос оборотня, но получение этого ответа осуществляется прямым отыгрышем и броском.

Дух, который может быть прочитан таким образом, не должен находиться под властью оборотня или входить в хор Серповидной луны, но Итеур обязан иметь некоторый личный опыт общения с ним, чтобы использовать Дар (достаточно одной сцены взаимодействия). Если он лишь читал или слышал о духе, Дар не работает.

Эта возможность не дает информацию о призраках или сверхъестественных существах, способных становиться нематериальными (например, вампиры использующие Сумеречную проекцию). Также она не даёт информации об оборотнях, Бешилу, Азлу или других существах, только частично являющихся духами.

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Сообразительность + Оккультизм + Хитрость.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Ответ Луны покрыт туманом лунного безумия, что дает неточную информацию о духе.

Провал: Дар не дает ответа. Итеур слышит лишь тишину или несвязный безумный бред.

Успех: Дар сообщает имя духа (если имеется индивидуальное), тип и Ранг, плюс дополнительный факт за каждый успех.

Исключительный успех: Луни сообщает один особый факт про духа, который может оказаться интригующей и полезной информацией.

Плащ Вуали (•••)

С ростом знаний о мире духов Итеур начинает понимать, как управлять самой Вуалью. Первым шагом является направленная деформация Вуали вокруг себя, с частичным погружением в него без полного перехода в Тень. Когда оборотень активирует Дар, круговорот Вуали вокруг него и в нём самом частично затеняет его облик, создавая некую подвижную мембрану, словно созданную из ночного неба Хисила.

Использование этого Дара накладывает -2 штраф на все попытки обнаружения персонажа, а также -1 штраф на попытки понять, что персонаж следит за кем-то. Эффект предполагает -2 модификатор на дистанционные атаки. Таким образом, персонаж, который уже находится в укрытии (-3 на дистанционные атаки), в сумме даёт штраф -5 ко всем вражеским дистанционным атакам. (Подробности можно прочитать на стр. 162 основной книги правил Мира Тьмы). Длительность этих эффектов зависит от количества успехов при броске на Ловкость + Оккультизм + Чистоту. Персонаж может пересечь Вуаль после использования этого Дара, но не получает каких-либо бонусов. Если он желает вновь скрыться после перехода на другую сторону, нужно активизировать способность повторно.

Из-за усилий, затрачиваемых на сокрытие себя в Вуали, оборотень не может одновременно с этим Даром использовать Сокрушение врат или Между сплетений.

Цена: 1 Эссенция

Бросок: Ловкость + Оккультизм + Чистота.

Действие: Мгновенное

Результаты броска

Полный провал: Персонаж не управляет Вуалью по желанию. Фактически он деформируется так, что рвется. Брешь мгновенно восстанавливается, как стенки кровеносных сосудов, но враждебный дух в области может успеть проникнуть из Тени в физический мир (никто, кроме духов не может воспользоваться таким разрывом).

Провал: Покров не подчиняется воли персонажа.

Успех: Персонаж манипулирует Вуалью, получая перечисленные бонусы и штрафы.

Исключительный успех: Персонаж получает -3 модификатор на дистанционные атаки (как если бы он был в укрытии), а также +1 к защите Итеура в ближнем бою.

Между сплетений (••••)

Мастерство Итеура растёт, он все лучше понимает, как управлять Вуалью. Теперь он является специалистом в области скольжения между мирами с наименьшим сопротивлением. В области локуса такой вервольф, возможно, самый опасный член стаи.

Оборотень, использующий этот Дар, способен пересечь Вуаль в качестве пассивного действия. Он может прыгнуть сквозь Вуаль на противника для внезапной атаки (если противник не использует Двойное зрение или не прокинет Сообразительность + Самообладание со штрафом -4). Он также мог сбежать от критической ситуации в другой мир, чтобы провести там некоторое время для регенерации, прежде чем вернуться в бой. Или скрыться сразу после нападения до того, как противник успеет предпринять хоть какое-то действие. Если он пожелает сжечь всю свою Эссенцию, то может скользить взад и вперед сквозь Вуаль для дезориентации врагов и помощи союзникам.

Использование этого Дара делает скольжение сквозь Вуаль пассивным, но не добавляет персонажу дополнительных действий в ход. Кроме того, Дар требует, чтобы Итеур

находился в пределах локуса. Он ускоряет перемещение, но не делает его доступным везде, где угодно.

Цена: 1 очко Эссенции

Бросок: Нет

Действие: Пассивное.

Сокрушение врат (•••••)

Знание Итеура о природе Вуали стали такими, что он распространяет эффект Дара *Между сплетений* на членов своей стаи. Как и в предыдущем случае, Сокрушение не может быть использовано за пределами локуса.

Эффект, как и Между сплетений, но Итеур должен потратить один пункт Эссенции за каждого члена стаи, которого он переведет сквозь Вуаль – вдобавок к Эссенции, потраченной на самого себя. Дар работает только для Итеура и его стаи, и каждый должен сознательно соглашаться на пересечение Вуали. В случае, если особь того не желает, она не пересекает Вуаль, а Итеур не тратит дополнительной Эссенции.

Большинство стай используют этот Дар для отражения внезапной атаки на их территорию. Если они используют подобную тактику после начала боя (то есть после распределения Инициативы), переход осуществляется в момент Инициативы Итеура. Персонажи, действовавшие до этого момента, не могут атаковать противника на другой стороне Вуали, если не отсрочили свое действие; если их Инициатива оказалась ниже Инициативы шамана, они не могут действовать до пересечения Вуали. Сам Итеур может действовать либо до, либо после пересечения Вуали, но не в обоих случаях сразу. Стая пересекает Вуаль только в том же направлении, что и Итеур, и не может двигаться в противоположном направлении за счёт использования Дара.

Стоимость изучения этого Дара удваивается, если персонаж еще не изучил Между сплетений.

Цена: 1 Эссенция (+1 Эссенция за каждого пользователя).

Бросок: Нет.

Действие: Пассивное.

Дары Смерти

Некоторые культуры утверждали, что волк был посыльным между жизнью и смертью. Частично это отражено в легенде об Отце Волке. В любом случае, эти мифы довольно правдивы. Они отражают смертельные тайны, раскрытые Волчицей смерти и позже переданные её детям - Костяным теням. Дары Смерти позволяют оборотню управлять границей между этим миром и следующим, тонкими, но эффективными способами. Их обычно преподносят духи смерти или духи животных, ассоциирующиеся со смертью (стервятники, змеи, вороны или шакалы).

Мёртвый взгляд (•)

Чтобы что-то понять, вначале нужно это почувствовать. Оборотень с этим Даром способен видеть отпечатки, оставленные смертью. Он может видеть призраков и чувствовать отпечаток души в месте, где умер человек или животное, хотя это знание способно принести ему печаль. Во время действия Дара, глаза персонажа становятся молочно белого цвета, но все ещё воспринимают происходящее вокруг.

Цена: Нет.

Бросок: Не требует броска активации.

Действие: Мгновенное.

На протяжении сцены взгляд персонажа становится близок мертвым. Оборотень может чувствовать призраков, даже если они невидимы. Выполнение требует простой заявки на использования.

Пока Дар остается активным, игрок может сделать проверку Интеллект + Оккультизм, чтобы обнаружить любые «следы» смерти вокруг себя. Использование данного поиска

является мгновенным действием. Успех позволяет оборотню увидеть призрачное пятно крови там, где в течение лунного месяца, умерло существо размером не меньше кошки. Размер этого пятна показывает эмоциональный всплеск во время смерти. Человек, умерший мирно и собака, погибшая в мученьях, оставят приблизительные по размеру пятна (примерно с человеческий торс). Чем темнее пятно, тем позже произошла смерть. Этот Дар не может рассказать больше об обстоятельствах смерти, хотя персонаж может использовать его совместно с Даром Эхо сна (см. ниже), чтобы точнее определить и проанализировать сцену убийства.

Эффект Мертвого взгляда доступен только в материальном мире.

Призрачный нож (••)

Многие призраки опасны, и этот Дар позволяет оборотню иметь с ними дело. Наполняя оружие собственной Эссенцией, оборотень может зачаровать его так, чтобы можно было поражать им нематериальных существ, как живую цель.

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Не требует броска активации.

Действие: Мгновенное.

Оборотень должен коснуться желаемого оружия, чтобы наполнить его Эссенцией. Объект не обязательно должен быть непосредственно оружием, это может быть как обычный лом, так и меч или ружьё. В течение сцены оружие считается зачарованным и способным ранить призрака (**Книга правил Мира Тьмы**, стр. 214). Оружие, зачарованное Призрачным ножом, может причинить тупые или летальные повреждения, в зависимости от выбора персонажа. Меч - клейв может быть зачарован на причинение легких повреждений призракам (в тоже время, причиняя тяжелые раны материальным целям). Оружие, зачарованное этим Даром добавляет бонусный дайс к любому броску атаки, сделанному против призраков.

Этот Дар не дает возможность атаковать любое эфемерное существо – только призраков. Таким образом оружие зачарованное Призрачным ножом не может повредить духу в Сумраке или Иррака, использующему Призрачный шаг. Однако +1 бонус все еще добавляется при нападении на призрака, использовавшего Нумина для материализации или если оборотень дерётся с духом, находясь в Тени.

Если Призрачный нож используется, чтобы наполнить огнестрельное оружие Эссенцией, эффект Дара относится ко всем пулям, находящимся в оружии во время наполнения – но пули, заряженные после, действуют как обычно. Зачаровывать такое оружия как лук не имеет смысла, т.к. не передает эффект Дара на его боеприпасы, вместо этого оборотень должен зачаровывать колчан стрел или связку копий.

Персонаж может использовать Дар, чтобы усилить естественное (когти и зубы) оружие, давая ему возможность рвать или избивать призрака, как нечто вещественное, или даже удерживать его захвате. Этот дар не может быть использован, чтобы зачаровать естественное оружие другого существа. Только обладатели Дара имеют такую возможность.

Сам по себе, Призрачный нож не дает возможности видеть или чувствовать призраков.

Мёртвый свидетель (•••)

Многие оккультисты верят, что труп сохраняет в памяти момент смерти. Костяные Тени, в свою очередь, знают, что труп может знать много больше. С этим Даром можно приказать трупу раскрыть все явления, которые он «видел» начиная с момента смерти. Дар позволяет воздействовать только на трупы, сохранившие некоторое количество плоти, но для его действия необходима лишь голова. Оборотень раскрывает челюсти трупа и вдыхает воздух ему в рот, если всё получается, труп начинает говорить.

Некоторые Урата применяли этот Дар ужасным способом, располагая головы своих врагов (или жертв) на границах территорий, как стражу. В современное время установить таких омерзительных охранников без привлечения внимания сложно, но не невозможно.

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Манипулирование + Оккультизм + Чистота.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Труп поёт нечестивую литанию, порожденную в самых темных уголках царства Смерти. Оборотень теряет пункт Воли. Дар больше нельзя использовать на этом теле.

Провал: Труп выдает предсмертный хрип. Дар нельзя использовать на этом трупе в тот же день.

Успех: Труп выдыхает сообщение о том, что он «воспринимал» - то, что происходило в течение последних суток перед его глазами или глазами. Сообщение весьма достоверно и детализировано, и максимально приближено к фактам, интересным оборотню. Например, труп может рассказать, что по проселочной дороге, за которой он «наблюдал», в течение дня проехали 18 машин. Или выбрать отдельный автомобиль, если он выделялся, например, наличием вооруженных людей в нем. Говорить с мертвецом можно только раз в день.

Исключительный успех: Труп демонстрирует остатки своего рассудка и может фактически ответить на вопрос персонажа. Количество вопросов зависит от количества накопленных успехов. Полученная информация может быть несколько не точной. Труп вряд ли запомнит номерной знак автомобиля, если тот не был в пределах его видимости хоть несколько минут.

Слово покоя (**)**

Одна из великих тайн Костяных теней – Слово покоя, замысловатая фраза на Первом наречии, имеющая значительную силу. По преданиям, его произнес первый из Инкарн смерти и часть этого великого духа все еще держится в запутанных слогах. Произнесенное слово заставляет сердца живых сжиматься, словно их тронула могильная тишина. Но истинная власть проявляется на не-мертвых, заставляя их возвращаться в свои могилы.

Цена: 1 Воля.

Бросок: Внушительность + Оккультизм + Честь – Выносливость объекта.

Действие: Мгновенное.

Живые существа, услышавшие слово (радиус действия 10 x Внушительность ярдов), получают один пункт тупых повреждений. Любая нежить, вроде призраков и вампиров (в пределах указанного радиуса в мире, где находится говорящий), переносит один пункт летальных повреждений за каждый успех. Если присутствует сразу несколько “немёртвых” созданий, из броска оборотня вычитается самое высокое значение Выносливости (или Соппротивления у призраков).

Месть с того света (***)**

Оборотень, вооружившись этим могущественным Даром, может на какое-то время сдерживать саму Смерть. На короткое время он возвращает душу в тело, которое отчасти восстанавливает, обеспечив ещё пару мгновений нормальной жизни. Дар воздействует только на Урата, не работая с обычными смертными или другими сверхъестественными существами.

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Выносливость + Оккультизм + Мудрость.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Объект, возвращенный к некоему подобию жизни, охвачен диким духом, враждебно настроенным по отношению к персонажу. Эффект действует в течение сцены. Призрак не может использовать сверхъестественные способности захваченного тела.

Провал: Душа уже отлетела, и объект остается мертвым. Дар не может повторно применяться на этом объекте.

Успех: Для успешного использования Дара, объект должен быть мертв не более одного дня, а труп – обладать некоторой сохранностью. Дар сработает, если потеряна рука или половина лица, но не в случае растворения тела в кислоте. Покойный возвращается к жизни на время равное часу за каждый накопленный успех, хотя все равно остается мертвым. Раны полученные до смерти остаются на теле, но оживший более не получает штрафов (он не чувствует боли). Он способен говорить (если имеет рот и голосовые связки), менять форму или использовать любые сверхъестественные силы, которыми обладал при жизни. Эссенция, Воля и прочие черты равны тем, что были перед смертью. Кроме того, возвращается всё Здоровье и существо может быть «убито» вновь. Регенерировать полученные повреждения оно не может. Наиболее вероятно, что объект сосредоточится на мести своему убийце, но может потратить дарованное время, чтобы совершить что-то, что он считает важным – спасение друга или признание кому-то в любви. После полной потери Здоровья, оживленный умирает окончательно и этот Дар не может быть использован на нем еще раз.

Исключительный успех: Объект возвращается с желанием быть на полную катушку использовать отведенное ему время – у него будет полная Воля.

Дары Владычества

Способность умело командовать другими – мечта многих, но мало кто ею обладает. Она требует смелости, ума и некоторой тонкости. Духи-учителя даруют эти способности Урата (или целым родам оборотней) которым они признательны. Грозовые владыки и Раху близки Владычеству, но также эти Дары изучают Элодоты и вожаки стай. Учителями Даров Владычества обычно являются духи предков, наделенных символами власти и господства. Дар Владычества не может быть применен оборотнем против сородича, чей основной Почёт выше, чем его собственный. Грозовые владыки с Честью 3 (основным Почётом племени) не может использовать эти Дары на Отверженном с Честью 4 или 5. Это может быть другой Владыка или оборотень любого племени, чей самый высокий Почёт – Честь.

Дары Владычества не действуют на других сверхъестественных существ. Оборотень может использовать эти Дары только против других оборотней, людей и волкокровных.

Упреждающий рык (•)

Этот Дар является самым простым среди тайн Владычества, наделяя сверхъестественной властью рычанье, используемое вожаком против потенциального соперника. Оборотень, использующий этот Дар, громко и утробно рычит, пристально глядя на цель и порождая в них волнение и сомнения. Цель должна слышать это рычанье напрямую.

Цена: 1 Воля.

Бросок: Внушительность + Запугивание + Слава против Самообладания + Древнего зова.

Действие: Состязание; сопротивление проходит пассивно.

Результаты броска

Полный провал: Оборотень не может использовать Дары Владычества на объекте в течение всей сцены.

Провал: Цель не чувствует страха перед оборотнем.

Успех: Дар затрагивает только одну цель. Используя Дар получает +2 бонус Защиты против любых ближних атак в течение сцены – жертва буквально страшится атаковать оборотня в полную силу. Можно использовать против нескольких противников, применяя Дар на каждого из них (с тратой Воли и отдельным броском).

Исключительный успех: +3 пункта Защиты против цели.

Слова Луны (••)

С этим Даром оборотень может заставить повиноваться его короткой, но ясно сформулированной команде. Некоторые оборотни предпочитают произносить эти слова шепотом, другие громко выкрикивают. Этот Дар не может навредить тем, кто его слышит, он лишь порождает желание сдаться власти оборотня.

Цена: 1 очко Воли.

Бросок: Внушительность + Запугивание + Слава против Самообладания + Древнего зова.

Действие: состязание; сопротивление проходит пассивное.

Результаты броска

Полный провал: Оборотень не может использовать Дары Владычества на объекте в течение всей сцены.

Провал: Цель не ощущает желания повиноваться.

Успех: Дар затрагивает только одну цель. Приказ должен быть четким и прямым, а его исполнение должно занимать не дольше минуты. Приказ не может заставить цель причинить вред себе или другим, а также совершить действие противоречащее его характеру. В частности, приказ не действует вовсе, если цель находится в бою или в опасности. Однако Дар позволяет заставить цель «постоять минутку снаружи». Цель помнит, что это не было ее желанием, но объясняет свое поведение как момент слабости, а не сверхъестественного принуждения.

Исключительный успех: Цель уверена в рациональности своего поведения.

Голос вожака(•••)

На этом уровне Владычества оборотень способен давать более сложные и тонкие приказы, тоном, требующим внимания и уважения. Капельки гнева в словах оборотня заставляют всех в пределах слышимости обратить на него внимание.

Используемый Дар затрагивает до трех целей, каждая из которых сопротивляется отдельно. Игрок получает по штрафу -1 на броске активации за каждую вторую и третью цель. Поэтому некоторые из них могут повиноваться, когда другие сопротивляются.

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Манипулирование + Запугивание + Честь против Самообладания + Древнего зова.

Действие: Состязание; сопротивление проходит пассивно.

Результаты броска

Полный провал: Оборотень не может использовать Дары Владычества на этой жертве в течение всей сцены.

Провал: Цель не ощущает желания повиноваться.

Успех: Цели мгновенно реагируют на команду. Приказ оборотня может содержать два или три дополнительных указания. Он не может заставить цель причинить вред себе или другим, а также совершить действие, противоречащее его характеру. Приказом может быть фраза вида «спрячьте эти тела в глубоком ущелье у реки». Цели повинуются команде в течение пяти минут за каждый успех, хотя, возможно, это выполнение их волноваться. Дар не может быть использован на одном и том же объекте чаще раза за сутки. Если цели получают повреждения в процессе повиновения приказу (например, получившие приказ бежать подверглись нападению), эффекты Дара немедленно прекращают действие.

Исключительный успех: Цели не испытывают волнения или сомнений.

Подавление бунта (••••)

Оборотень на этом уровне власти в состоянии подавить у цели желание сопротивляться. Оборотень рычит тоном, полным угрозы, пугая цель до потери сознания.

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Внушительность + Запугивание + Чистота против Решительности.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Оборотень не может использовать Дары Владычества на жертве в течение всей сцены.

Провал: Цель не поражена.

Успех: Цель немедленно теряет количество пунктов Воли, равное числу успехов. В течение дня на цели нельзя повторно использовать данный Дар.

Исключительный успех: Нет дополнительных бонусов.

Струны души (•••••)

С таким мастерством оборотень постигает истинное владычество, заставляя других поступать против их воли. В то время как цель не вредит себе напрямую, оборотень подстрекает на действия, противоречащие ее личности и вредящие остальным, даже если цель обычно добра и отзывчива.

Цена: 1 Эссенция

Бросок: Манипулирование + Убеждение + Хитрость против Решительность + Древнего зова.

Действие: Состязание; сопротивление проходит пассивно.

Результаты броска

Полный провал: Оборотень не может использовать Дары Владычества на объекте в течение всей сцены.

Провал: Цель не повинует.

Успех: Оборотень вынуждает цель делать вещи, которые она обычно избегает, как то причинение вреда другим или навлечение опасности на себя. Если приказ заставляет цель навлечь на себя опасность или пойти против морального кодекса, бросок Решительность + Древнего зова получают бонус + 3. Если опасность неочевидна на момент активации Дара, то при ее появлении, жертва получает возможность вторично сопротивляться воздействию с +3 модификатором. Например при приказе «Жди в здании моего возвращения» цель не получает бонуса, но если до возвращения оборотня начинается пожар, она проводит повторный бросок сопротивления с модификатором.

Длительность эффекта Дара равна 10 минутам за успех. В течение дня на цели нельзя повторно использовать данную способность.

Исключительный успех: Цель не имеет возможности повторного сопротивления.

Дары Элементов

Оборотни крайне близки с окружающей природой, среди них Охотники во тьме особо интересуются этими Дарами. Дары Элементов дают контроль над силами природы, такими как огонь, воздух, земля и вода. Логично, что духи, так или иначе связанные с природой или отдельными элементами, обучают этим возможностям.

В то время как описание Дара отображает использование определенного элемента, Рассказчик может произвольно использовать любой из четырех классических элементов при необходимости. Например, Призыв воды может быть Призывом огня / воздуха / земли с похожими эффектами.

Призыв воды (•)

Любое существо знает, что даже малое количество воды может спасти от смерти. Такова цель этого Дара, способного призвать несколько пригоршней воды, даже посреди пустыни.

Цена: Нет.

Бросок: Выносливость + Выживание + Чистота.

Действие: мгновенное.

Призвав Дар, персонаж создает элемент воды между ладонями, по-видимому, из разряженного воздуха, в любом случае достаточно для предотвращения от обезвоживания (см. «Голод» на стр. 175 основной книги правил). Персонаж создает одну пригоршню воды за каждый успех – в случае переизбытка она выливается из ладоней. Дар можно призывать раз в час.

Управление землёй (••)

В руках оборотня земля становится податливой, словно глина. Дар полезен для множества вещей, вроде строительства временного убежища или бегства от врагов. Персонаж касается земли и отдает ей приказанья.

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Ловкость + Ремесла + Хитрость.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Любой дух земли или камня становятся враждебными. Социальные броски в отношении этого духа автоматически получают штраф -2, также как и броски активации Дара или ритуала с вовлечением этого духа на следующие 24 часа.

Провал: Дар не может сформировать более пары унций грязи.

Успех: Оборотень может преобразовать поверхность площадью около 100 квадратных футов или 40 кубических. Дар идеален для быстрого создания окопа или небольшого тоннеля. Он позволяет работать с землей, но не дает власти над камнями, бетоном и металлами. Созданные изменения – постоянны.

Исключительный успех: Оборотень может ваять из камня, но не из металла или искусственных веществ, типа асфальта.

Власть Огня(•••)

Пламя может успокаивать душу и обжигать плоть. Этот дар показывает сильную связь оборотней с элементом вплоть до приказа сжечь врагов или наоборот, укротить свой обжигающий гнев.

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Сила + Выживание + Слава.

Действие: Мгновенное.

Персонаж не может призвать огонь из ниоткуда, но может управлять уже существующим в пределах видимости, как разведенный костер или горящий факел. Оборотень может нанести один пункт ущерба от огня за успех по одной цели в пределах видимости. Цель должна быть в пределах 20 ярдов от источника пламени. Штрафы на атаку равны защите жертвы и любое укрытие прикрывающее жертву от огня. Дополнительно одежда или броня может немного защитить от нападения (См. «Огонь» с. 180 основной книги правил Мира Тьмы).

Этот Дар можно использовать для усиления имеющегося огня (удваивает скорость распространения), или на столько же ослабить пожар в лесу или городском квартале. Контроль сохраняется, пока на это хватает концентрации оборотня, однако такой метод накладывает -2 штраф на бросок активации.

Ярость ветра (••••)

Этот Дар наглядно демонстрирует животный гнев и внутренний хаос в душе оборотней. Воздух может быть устрашающим союзником, способным разрушать металлы, дерево и камень. Когда оборотень призывает ветер, громадные разрушения уверенно следуют за ним.

Цена: 2 очка Эссенции.

Бросок: Сила + Эмпатия + Слава.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Призванное персонажем природное явление, как внезапная метель или вспышка молнии, ударившей в дерево или здание.

Провал: Ветры движутся без особых последствий.

Успех: В радиусе 50 ярдов от персонажа мгновенно формируется сильнейший циклон, который может направить его в желаемую сторону (хотя не сможет потом изменить это направление). Радиус вихря составляет приблизительно 10 футов и перемещается со стандартной Скоростью человека. Люди или объекты, попавшие в него, страдают от летальных повреждений за каждый накопленный успех, а также получают -4 штраф на все броски. Вещи весом 150 фунтов и меньше могут быть сорваны и унесены в случайном направлении. Персонаж в пределах действия эффекта может отскочить в сторону, если, по Инициативе, его ход – следующий. Игрок бросает Ловкость + Атлетика (со штрафом -4), одного успеха достаточно для спасения, но свой ход он в этом случае теряет. Вихрь длится два хода. Призвавший вихрь может сам стать его жертвой, если соприкоснется с ним.

Исключительный успех: Длительность действия вихря увеличивается на один ход.

Распространённые модификаторы

+1 Ветреный день

- 3 Умеренно ветреный день

- 5 Совершенно безветренно

Бурные реки (•••••)

Легенды о громадных наводнениях, разрушающих мир, существуют почти в каждой культуре. Этот мощный Дар, возможно, вдохновлял сочинителей тех легенд. Оборотень, призвавший мощь рек и потоков, владеет удивительной способностью к разрушению.

Цена: 3 Эссенции.

Бросок: Выносливость + Запугивание + Мудрость.

Действие: Продолжительное (50 успехов, каждый бросок равен минуте непрерывной концентрации).

Результаты броска

Полный провал: Не может использовать этот дар раз в месяц.

Провал: Нет успехов на броске.

Успех: Воды в пределах одной квадратной мили подчиняются требованиям оборотня. Реки выходят из берегов, словно были размыты дождем, не прекращавшимся целый месяц. Рассказчикам, вероятно, стоит думать о Даре не в количественном, а в качественном масштабе. Последствия наверняка будут включать в себя множество случайных смертей, разрушения собственности и масштабное вымирание флоры и фауны. Некоторые эффекты могут даже просочиться в Тень.

Исключительный успех: Нет дополнительных эффектов.

Дары Уловов

Ум и хитрость необходимы для выживания - как волкам, так и людям. Дары Уловов совмещают в себе проницательность человеческого разума с инстинктами и интуицией хищника. Грозным владыкам близки эти Дары, а многие Иррака просто находят их полезными. Лунные духи и духи ворон, лис и выдр обучают Дарам Уловов. Как смесь острого ума и развитой интуиции эти Дары позволяют оборотню воровать, обманывать и вводить в заблуждение со сверхъестественной лёгкостью.

Язык без Костей(•)

Некоторые люди могут заставить других болтать без умолку. Оборотень с данным Даром может использовать эту силу, делая людей вокруг особенно разговорчивыми. Оборотень должен состоять в беседе по крайней мере 30 секунд, прежде чем сможет воспользоваться Даром. При успехе, рассудительность цели затуманивается, мешая скрывать тайны от оборотня.

Оспариваемый бросок делается против Самообладания + Древнего зова цели. Используя Дар, не обязательно должен находиться наедине с объектом - он может выделить конкретную цель в толпе. Оспариваемый бросок делается только для одного человека.

Дар может быть использован один раз за сцену на одном и том же субъекте.

Цена: Нет.

Бросок: Манипулирование + Коммуникабельность + Мудрость против Самообладания + Древнего зова

Действие: Состязание; сопротивление проходит пассивно

Результаты броска

Полный провал: Вместо цели, эффектам Дара подвергается оборотень, получая -3 штрафы на Эмпатию, Убеждение и Обман продолжительностью в сцену.

Провал: Цель не поддается эффектам.

Успех: Воздействует на одну цель за успех. Вы выбираете кто именно. Цели под влиянием Дара получают -2 штрафы к броскам Эмпатии и Обмана на сцену и только к броскам против оборотня, активировавшего уловку. Цель не делится своими тайнами с первым встречным, но становится восприимчивее к «дружеской беседе».

Исключительный успех: К обычным штрафам добавляется -2 на Самообладание до конца сцены.

Пыль в глаза (••)

Истинные хитрецы понимают, как важно замечать следы. И не просто оставленные на поверхности отпечатки, но и оговорки или подозрительное поведение. Этот Дар делает обладателя неприметным для окружающих. Окружающие не то, чтобы перестают замечать вервольфа (охранник, вероятно, все же попросит предъявить удостоверение личности), но забывается сразу после этого факта.

Оборотень может использовать этот Дар только раз за сцену (все или ничего).

Цена: Нет.

Бросок: Манипулирование + Обман + Честь против Самообладания + Древнего зова.

Действие: Состязание; сопротивление проходит пассивно.

Результаты броска

Полный провал: Окружающие немедленно ощущают что-то неправильное в оборотне, замечают в нем хищника.

Провал: Свидетели не проявляют повышенного или пониженного интереса к оборотню.

Успех: Любой затронутый эффектом Дара при взаимодействии с оборотнем, получает штраф -5 на бросок Интеллекта + Самообладания при попытке вспомнить детали об оборотне (см. стр. 44 основной книги правил Мира Тьмы). Они затрудняются выбрать оборотня из очереди, не зависимо от того как долго он бродил вокруг или даже понимая, что он ищет информацию. Если оборотень совершает насильственное действие к цели воздействия Дара, его эффекты пропадают. Этот Дар может несколько размыть воспоминания о сцене, в которой применялся Дар, но не сотрет все воспоминания объекта об оборотне, если они взаимодействовали ранее.

Исключительный успех: Цель должна сделать бросок Интеллект + Самообладание со штрафом -5, чтобы вспомнить, был ли персонаж вообще.

Притворство (•••)

Враги часто поворачиваются спиной к павшим противникам. Вообразите их шок, когда, казалось бы, мертвый вервольф поднимается для неожиданной атаки. Без тщательного обследования, оборотень использующий Дар, всем кажется мертвым. Его грудь не вздымается, сердце не бьется, а тело охлаждается.

Цена: 1 Воля.

Бросок: Сообразительность + Обман + Хитрость.

Действие: Пассивное.

Результаты броска

Полный провал: Эффекты Дара накладываются неправильно, превышает сердечная норма оборотня, а дыхание становится нездоровым. Все броски Выносливости получают - 1 штраф на сцену.

Провал: Персонаж прикидывается мертвым, но его пульс, дыхание и регенеративные способности не изменяются, возможно, выдавая его.

Успех: Персонаж кажется мертвым, не показывая пульса или сердцебиения, и может оставаться в таком виде в течение дня. Если персонаж перенес ранения, они покрываются свернувшейся кровью, хотя персонаж не исцеляется (фактически персонаж не регенерирует в течение действия Дара). Он может излечить себя по желанию мгновенным действием. При осмотре Урата, по крайней мере, одну сцену, производится бросок Интеллекта + Медицины, чтобы признать «смерть» обманной. В то время как «мертвый» персонаж знает, что происходит вокруг, он не может двинуться, не разрушив эффекта Дара.

Исключительный успех: Персонаж может исцелить раны, не показывая внешних признаков исцеления.

Обратно по следам (••••)

Пока один аспект хитрости - проворно и незаметно скрывать свои следы, другой – замечать чужие попытки сделать то же самое. Этот Дар дает возможность оборотню чувствовать обманы и уловки, предупреждая его при первом же появлении. Эффекты для сцены.

Цена: 1 Воля.

Бросок: Интеллект + Расследование + Слава.

Действие: Пассивное.

Результаты броска

Полный провал: Персонаж чувствует подвох там, где его нет.

Провал: Персонаж не получает дополнительной информации.

Успех: Персонаж немедленно узнает обо всех попытках физического обмана в непосредственной близости. Он знает, где человек пытается скрыть улики, запутывает следы или иначе вводит в заблуждение преследователя или следователя. Знает, замаскирован ли кто-нибудь (хотя не может смотреть сквозь маскировку) и может сказать, где кто-то спрятался. Этот дар не дает персонажу разобрать социальный обман (когда человек лжет) или мистические маскировки. Например, если маг наложил иллюзию, чтобы спрятать сейф, Дар этого не покажет. Если сейф скрыт за картиной, то персонаж почувствует это без труда.

Исключительный успех: Оборотень способен ощущать мистическое вмешательство, но все равно не различить, в чём оно состоит. Например, если вампир использует способность скрываться от взгляда, оборотень почувствует его присутствие, но не сможет сказать, кто это и где находится.

Туман войны (•••••)

Ни один план не выдерживает столкновения с противником. Эта мудрость стара как мир и столь же незыблема. Шум, дым, темнота и страх приводят к дезориентации и

беспорядку. Этот Дар увеличивает хаос в любой ситуации. Бойцы спецназа стреляют друг в друга, злоумышленники оказываются в тупике, а все аварийные инструкции не дают и толики ожидаемых результатов.

Цена: 1 Эссенция

Бросок: Манипулирование + Экспрессия + Честь против Решительность + Древнего зова.

Действие: Состязание; сопротивление проходит пассивно.

Оборотень воем или поет песню, направленную против соперников (не обязательно прямых врагов), распространяя завесу беспорядка по всей области слышимости. Все цели, попавшие в ее пределы (не важно, замечают они звук или нет) проводят бросок сопротивления как пассивное действие.

Результаты броска

Полный провал: Завывание оборотня не вызывает страха и смятения. Туман войны не может быть использован вновь до конца сцены.

Провал: Слушатели возвращаются к своим делам, не затронутые силой Дара.

Успех: Каждый субъект получает -3 штраф на любые действия на все время активности Дара. Эффект длится до тех пор, пока оборотень сконцентрирован на пении, в это время он не может участвовать в боевой деятельности. Причинение любого ущерба оборотню прерывает эффект. Штрафы не являются совокупными. Туман войны, призываемый сразу тремя оборотнями, вызывает три отдельных броска сопротивления и для наложения на цель штрафа -3 оборотню достаточно одного успеха, но не его увеличения до -6 или -9. Оборотень может определить цели, которые не будут затронуты Даром, но он должен их видеть, в противном случае объект попадает под влияние. Исключить уже затронутых невозможно.

Исключительный успех: Песня не должна быть непрерывна. Любой, услышавший ее на первом ходу оказывается под влиянием до конца сцены.

Дары Отца Волка

Эти Дары представляют основные, изначальные силы детей Отца Волка. В отличие от остальных, они доступны Урата всех племен и знак. Любой персонаж-оборотень может покупать за то же количество опыта, что и «родственные».

Дары Отца Волка преподаются духами предков или воинственными духами, способными принять волчий облик.

Волчья сущность (•)

Оборотень не просто человек со способностью к обращению в волка, он – человек с волчьей душой. Самый простой из Даров Отца Волка позволяет кому-либо из Народа призывать свою звериную кровь, проецируя ее так, чтобы казаться больше зверем, нежели человеком. Обычно собак беспокоит присутствие хищников-Урата, но этот Дар дает возможность вервольфам походить на члена стаи. Он не дает дополнительного контроля над обычными волками или псовыми, но оборотню проще заработать доверие волчьей стаи или запугать сторожевую собаку.

Цена: Нет.

Бросок: Нет.

Действие: Пассивное.

Когда этот Дар активизирован, он позволяет персонажу общаться с волками и собаками, не зависимо от формы, в какой он находится. Кроме этого, герой получает бонус +1 на Социальные броски взаимодействия с волками или псовыми. Эффект Дара длится от восхода луны до её заката, или наоборот.

Скорость Отца Волка (••)

Говорят, Отец Волк был быстр словно ветер и мог нагнать любую добычу. Оборотни по природе своей обладают частью этой способности, но Дар может сделать их еще

стремительнее. Умный оборотень использует этот навык в нужный момент, чтобы ошеломить жертву внезапным порывом. Дар не может быть использован в форме Хищу и Далу. Скорость персонажа удваивается (с учётом модификаторов его текущей формы). Кроме этого, налагается штраф -2 на атаки противников с Огнестрельным Оружием. Эффект длится одну сцену.

Цена: 1 Эссенция

Бросок: Нет

Действие: Пассивное

Дикий вой (•••)

Оборотень воет воем Первого волка. Воем, который люди и животные инстинктивно признают тысячелетиями. Тех, кто слышат этот вой, охватывает страх их предков перед волчьей охотой и хищниками, которые могут прийти за ними.

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Внушительность + Экспрессия + Чистота против Самообладания.

Действие: Состязание; сопротивление проходит пассивно.

Вой слышен на мили вокруг, как и любой волчий вой, но Дар вступает в силу в пределах 10 ярдов за каждый уровень Зова. Эффект не распространяется по телефону или другому способу косвенной коммуникации. Цели под влиянием этой способности охвачены страхом, словно под воздействием Лунатизма. Если уровень Самообладания цели равен или больше количества набранных успехов, то она может действовать как обычно, хотя и ощущает дрожь обычного страха. Оборотень не может выбрать, на кого будет действовать вой – он действует на всех, кто его слышит. Перевёртыши и духи неуязвимы к эффектам Дикого воя. Вампиры, маги или другие сверхъестественные существа, рождённые людьми, но ставшие монстрами, проходят проверку Самообладания + Сверхъестественной характеристики (такой как Сила крови), чтобы выстоять перед воздействием Дара. Волкокровные и гули не получают никаких преимуществ.

Разящий удар (••••)

Отец Волк не был обычным духом волков. Он был духом войны, равным врагов когтями и зубами, более неистовым, чем любой зверь, рожденный во плоти. Его дети унаследовали эту способность. Оборотень с таким Даром может направить свою ярость через клыки и когти, причиняя противнику ужасающие повреждения; его использование против других оборотней считается грехом против Гармонии и эквивалентно применению серебряного оружия.

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Нет.

Действие: Пассивное.

Когти и клыки оборотня причиняют аgravированные повреждения. Количество причиняемого ущерба не изменяется. Эффект длится сцену, если Дар не будет отключен персонажем преждевременно.

Стая духов (•••••)

Даже Отверженный может воззвать к узам крови. Оборотень с этим Даром способен вызвать древних духов-собратьев, вытянув их призрачную стаю из потустороннего мира, чтобы получить помощь в сражении. Оборотень издаёт боевой клич-вой для активации Дара. Один дух Брата Волка материализуется за каждый набранный успех и следует за персонажем. Духи исполняют команды оборотня наилучшим способностям, но ведомы они своей волчьей природой. Они сражаются стаяй, не распаляясь в нескольких направлениях, и преследуют убегающую добычу, если не получают команду остановиться. Когда больше не с кем бороться, духи возвращаются в Тень. Если использовавший Дар был убит, когда Братья Волки уже были призваны, они будут сражаться, пока не расправятся с убийцей. Или пока они не будут побеждены, после чего уйдут (характеристики Брата Волка расписаны в Главе 4).

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Манипулирование + Знание животных + Слава.

Действие: мгновенное.

Дары Полнолуния

Как и следовало ожидать, Ралиниум, Хор Полной луны, зависит от Чистоты и усиливает связанные с ней идеи. Этот Хор награждает своих последователей Дарами, которые раскрывают их физические возможности – простые, честные и эффективные. Следующие Дары доступны только Раху.

Ясность (•)

Свет полной Луны легко проникает сквозь густейшую тьму, и Ралиниум даёт похожую чувствительность Раху. Но вместо того, чтобы разгонять обычную тьму, ясность убирает туман, окутавший разум воина. Используя этот Дар, оборотень раскаляет добела основы своей души, выжигая туман войны и сохраняя трезвый рассудок.

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Броска не требуется.

Действие: Пассивное.

Эффект: +5 к Инициативе. Может быть активировано заранее, как Стремительность вампиров. Если Дар был использован уже после начала боя, он начинает действовать со следующего хода и до конца сцены.

Созвучие (••)

Склонность к насилию и конфликтам глубоко укоренилась во всех вервольфах, и в знаке Раху это выражено особенно ярко. Оборотни Полнолуния прекрасны в сражении, но им требуется осторожность, чтобы избежать срыва. Ралиниум наделил своих избранных этим жестоким и полезным Даром, позволяя свалить противника и покончить с ним быстрее, чем они впадут в ярость. За раз он применяется только к одному противнику.

Задействованная перед боем, Созвучность обостряет восприятие оборотня, позволяя улавливать мелкие движения противника и, таким образом, предугадывать его следующие действия. Это даёт возможность безошибочно выявлять слабые места. После одного полного хода драки, вервольф применивший Дар и получивший нужное число успехов, может на протяжении сцены игнорировать количество очков Защиты противника, равное его Древнему зову (округлённо в большую сторону). Такие атаки смогут включать не только броски Рукопашный бой, но и Холодное оружие, и Атлетику и даже Огнестрельное оружие (на близких дистанциях).

Дар может быть применён только к одному объекту одновременно. Если игрок хочет напасть на кого-то ещё, он должен вновь сделать бросок, тем самым освобождая от негативного эффекта первого врага. Бонус получает только игрок, задействовавший Дар, на его союзников эффект не распространяется.

Цена: 1 Воля.

Бросок: Сообразительность + Рукопашный бой + Мудрость – Решительность цели.

Действие: Пассивное.

Действует после одного полного хода в бою. Может использоваться с холодным и огнестрельным оружием, даже если Драка входит в его активацию.

Результаты броска

Полный провал: Игрок теряет Защиту против врага на один полный ход.

Провал: Персонаж не нашёл слабых мест в обороне противника.

Успех: Игрок может проигнорировать количество очков Защиты цели, равное своему Древнему зову.

Исключительный успех: Игрок добавляет 1 пункт к Зову на время действия Дара.

Мертвая хватка (•••)

Челюсти и клыки оборотней в формах Урхан, Уршул или Гауру – одно из самых смертоносных орудий, какое только можно вообразить. Боевые стили вервольфов взяли на вооружение эту особенность, и теперь используют её для захвата врагов в тесном бою и нанесения самой зрелищной и естественной атаки, доступной волку. А этот Дар увеличивает силу челюстей вервольфа до чудовищных пределов.

Оборотень может провести обычную атаку зубами, без предварительного удержания цели. Но используя этот Дар и полагаясь на свою силу в момент захвата, он способен нанести по-настоящему страшные раны. Как только захват достигнут и удержан в течение одного хода, вервольф получает ещё 6 дайсов на бросок нанесения урона. Возможность соперника вырваться также уменьшена, штраф равен успехам последнего броска оборотня. Так, жертва из примера в предыдущем описании ловит -3 к попытке высвободиться или провести собственный манёвр. Дар действует только в формах Уршул, Урхан и Гауру – челюсти в форме Далу и Хишу слишком маленькие и не подходящей формы для нанесения нужного урона.

Подробные правила по захвату цели смотрите в основной книге правил Мира Тьмы (стр. 157-159).

Цена: 1 Эссенция за атаку.

Бросок: Сила + Драка + Слава.

Действие: Пассивное.

Результаты броска

Полный провал: В запале вервольф ломает свою собственную челюсть, теряя немного крови и нанося себе очко ударного урона.

Провал: Урата не наносит жертве повреждений, не может противодействовать её высвобождению или ответному манёвру.

Успех: Вервольф получает +6 к броску укуса, жертва получает штраф (равный количеству успехов оборотня) на все действия.

Исключительный успех: Помимо повреждений, шок обездвиживает жертву, её следующее действие автоматически проваливается. После этого все действия, что проводит жертва для снятия захвата, получают штраф, равный количеству успехов вервольфа. Сам оборотень в действиях не стеснён – он может продлить укус или перейти к другой тактике.

Доспехи ярости (••••)

Природная гибкость и быстрая регенерация, унаследованная Отверженными, могут напугать многих врагов. Но этот Дар делает Раху страшнее, чем их братья и сёстры. С холодающим кровь боем в честь Луны, вервольф закаляет свою плоть в огне собственной Ярости, и на время становится почти неуничтожимым. Когда он использует Дар, его глаза принимают тёмно-янтарный цвет осенней луны, а воздух вокруг чуть подрагивает, словно у раскалённого горна.

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Выносливость + Выживание + Честь.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Оборотень ошибочно поверил в свою защищённость, и открылся для нападения. Он не получает бонуса, при этом теряет свою Защиту на один ход.

Провал: Вервольф не получает никаких бонусов.

Успех: Оборотень получает по очку Брони за каждые два успеха (независимо от уже имеющихся). Он получает защиту против огня и физических воздействий, но не против серебра. Эффект длится количество ходов, равное Древнему зову оборотня.

Исключительный успех: Никаких дополнительных выгод, кроме высокоуровневой Брони.

Ярость Луны (•••••)

Оборотень, взбешённый своим противником – опасен. Оборотень, потерявший себя в горячке боя – ещё страшнее. Но ужаснее всех выглядит оборотень, наполненный Яростью самой Луны. С небес льётся белое сияние, которое словно омывает Отверженного, прежде чем он превратится в вихрь разрушения, а его глаза, клыки и когти вспыхивают светлым пламенем.

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Ловкость + Эмпатия + Хитрость.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Вервольф не получает бонусов, вместо этого – теряет защиту на следующий ход.

Провал: Не получает ни бонусов, ни штрафов.

Успех: Оборотень получает +2 на все броски атаки, его Защита удваивается. Число ходов, пока длится эффект, равно числу успехов, но за каждый ход надо тратить по одному очку Эссенции. Пока работает Ярость Луны, прочие Дары использовать нельзя.

Исключительный успех: Удвоенная Защита действует против Огнестрельного оружия.

Дары Горбатой луны

Задача Кахалита – следить, чтобы слава не иссякала. Кахалинум, Хор Горбатой луны, предоставляет этим оборотням Дары, которые помогают вдохновлять окружающих и преодолевать опасности, достойные легенд. Однако есть чёткая грань между славой и тщеславием, и необходимо уважать её. Следующие Дары доступны только Кахалитам.

Понимание стаи (•)

Когда оборотни в бою, Раху может сорваться в пылу схватки, пока Иррака пытается зайти к противнику с флангов, а Итеур противостоит магии врагов, и потому именно Кахалит обязан присматривать за всеми собратьями. Его голос оповещает их, когда кто-то ранен или в тяжёлом положении. Этот Дар позволяет ощущать состояние и расположение састайников, так что Кахалит может быть уверен, что товарищи его услышат.

Призвав этот Дар, оборотень немедленно узнает местоположение членов стаи относительно себя, а также знает, в каком они состоянии. Товарищи могут быть «в 30 футах слева» или «на следующем этаже здания». Также Кахалит знает, в какой форме каждый из его стаи и что он делает, например, «дерётся», «выжидает», «спит», «убегает», «бесится» или «занимается сексом». Наконец, Кахалит может узнать, когда его товарищ испытывает штрафы или падает без сознания от ран (Дар отличает это от обычного сна).

Эти сведения приходят к вервольфу подсознательно, не зависимо от того, что он или она делает в данный момент. Товарищи должны быть в пределах расстояния, равного (в милях) Древнему зову вервольфа, применяющего Дар. Эффект длится до конца сцены.

Цена: Нет.

Бросок: Сообразительность + Эмпатия + Мудрость.

Действие: Пассивное.

Результаты броска

Полный провал: Понимание подавляет Кахалита, он получает штраф -1 за каждого члена стаи (кроме самого себя) ко всем броскам в течение одного хода. Дар нельзя использовать снова, пока вервольф не преодолеет штраф.

Провал: Персонаж не чувствует своих товарищей.

Успех: Персонаж получает вышеуказанные сведения.

Исключительный успех: На выбор Кахалита, один из его товарищей получает очко Воли.

Болевой порог (••)

Слава – плоть и кровь Кахалинума, и мало что может превзойти достоинство воина, продолжившего бой, несмотря на тяжкие раны. Этот Дар высвобождает страсть Кахалита, наполняя его тело силой, которую не сдерживают травмы. К сожалению, когда боль отступает, Кахалиту требуется осторожность, иначе его финальным актом может быть славная смерть.

Когда оборотень использует этот Дар, он перестаёт чувствовать боль от своих ран. В результате – не получает штрафов, пока полностью не восстановится Здоровье или пока он не впадёт в блаженное забытие (потеряет сознание). Эффект – до конца сцены.

Персонаж с этим Даром не впадает в Смертельную ярость от полученных травм, пока у него остаётся больше трёх очков Здоровья. Броска на сопротивление Бешенству не требуется. Если персонаж уже в *Курут*, он попытается сбежать, когда у него останется три очка Здоровья.

Цена: 1 Воля.

Бросок: Выносливость + Выживание + Честь.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: В течение одного хода штрафы от ранений увеличиваются на 1.

Провал: Раны влияют как обычно.

Успех: Персонаж не получает штрафов, не зависимо от тяжести травм.

Исключительный успех: Бонус +1 на следующий атакующий бросок.

Призыв к сплочению (•••)

Отдавая всего себя и воем обратившись к славе прошлого, Кахалит может поддержать собратьев даже в самый тёмный час. Он становится проводником для голоса Кахалинума, дарующего силу его словам и вдохновляющего его товарищей. Оборотень возбуждает сердца с помощью славной истории (или поэмы, или воя, или баллады) подходящей для данной ситуации. Дар не может быть использован на одних и тех же людях больше раза в день.

Цена: 1 Воля.

Бросок: Манипулирование + Экспрессия + Слава.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Кахалит ошибся и пошатнул уверенность товарищей. Каждый из них теряет по очку Силу воли. Кахалит теряет очко Воли вдобавок к потраченному.

Провал: Послание было сильным, но не возымело эффекта.

Успех: Каждый оборотень получает по очку Воли. Нельзя увеличить Волю выше максимума для этого персонажа.

Исключительный успех: Кахалит возвращает потраченное очко.

Безмолвная связь (••••)

Для улучшения связи между членами стаи, что даёт великолепную слаженность действий и позволяет добиться замечательных успехов, Кахалинум предоставляет своим последователям этот Дар. С ним Кахалит может поддерживать контакт с каждым составником, благодаря чему они могут действовать как один.

Члены стаи, находящиеся в пределах видимости Кахалита, приобретают ментальную связь до конца сцены. В момент активации этой силы, товарищам видеть друг друга необязательно, главное, чтобы их видел обладатель Дара. Урата мысленно «говорят» и слышат друг друга абсолютно ясно, несмотря на все окружающие шумы. Любой из них в любой момент может обратиться к одному составнику на выбор, или ко всем сразу.

Связанные друг с другом, составники получают +3 к Инициативе за счёт хорошо скоординированных действий, и +1 на все атаки и Дары, направленные против врагов группы, поскольку тем приходится отражать общую, одновременную атаку.

Кахалит может прекратить действие Дара в любой момент, но он не сможет повторить его - эта способность работает по принципу «всё или ничего». Нельзя перекрыть связь с одним товарищем, и сохранить её с остальными. Можно, однако, включать в неё новых членов стаи, появившихся уже после активации Дара – тратя очко Эссенции за каждого. Контакт не прерывается, даже если составник ушёл из поля зрения Кахалита.

Люди, не являющиеся членами стаи, не могут быть приняты в эту сеть. Связь не сохраняется при пересечении Вуали.

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Интеллект + Коммуникабельность + Чистота.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Связь потрясает Кахалита и оказывает на него деструктивное действие. Все его броски на следующем ходу получают по -1 за каждого члена стаи, с которым он пытался установить связь. Дар нельзя призвать пока Кахалит не преодолеет штрафы.

Провал: Никто из членов стаи не получает мысленного контакта.

Успех: Составники связаны ментально и могут разговаривать, обмениваясь мыслями.

Исключительный успех: Составники восстанавливают по одному (и только одному) потерянному очку Воли. На обладателя Дара это не распространяется.

Призыв славы (•••••)

Как и Призыв к сплочению, этот Дар вызывает мощь Кахалинума для укрепления стаи. Но, вместо того чтобы изливать мощь через Кахалита, Хор Горбатой луны, литературно выражаясь, плачет под звуки гимна Луне, который он поёт или воет. Заслышав этот радостный звук, оборотни из стаи Кахалита готовы на что угодно, хоть на штурм адских врат.

Каждый успех такого броска исцеляет один пункт повреждений у каждого члена стаи (кроме самого Кахалита), независимо от их типа. Тупые, летальные или агравированные, расположенные слева на шкале Здоровья или справа, обычные и нанесённые серебряным оружием – значения не имеет.

Собратья должны слышать Призыв напрямую (например, по телефону его действие не передаётся). Также все оборотни должны быть последователями тотема стаи. Дар можно применить – успешно или нет - только раз в день.

Цена: 1 Воля.

Бросок: Внушительность + Экспрессия + Слава.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Вызванные духи оскорблены и наказывают Кахалита вместе со стаей. Штраф -2 на все броски в течение 1-го хода.

Провал: Представление Кахалита было ярким, но недостаточно хорошим.

Успех: Духи на Стороне Кахалита, они исцеляют его товарищей, как было указано выше.

Исключительный успех: Лунный Хор настолько впечатлён Кахалитом, что позволяет ему излечиться вместе с остальными.

Дары Полулуния

Хор Илунима, покровители Элодотов, ожидают, что оборотни будут жить в гармонии и с честью. Их Дары поощряют достойные дела среди Народа в мирах и Плоти, и Духа. Пока Отверженные полностью посвящают себя защите физического мира от разрушительных веяний Тени, от Элодота требуется признать за духами право на собственные проблемы. Члены этого знака должны не только предупреждать о налётах спиритических сущностей, но и понимать, что некоторые вещи не должны исчезать из Царства Теней. Поэтому, наглость, подлость или самоуверенное злоупотребление такими Дарами – хороший способ вызвать гнев Илунима.

Следующие Дары доступны только Элодотам.

Смрад лжи (•)

Отстаивая добродетельные заповеди, Элодот должен пресекать бесчестное поведение, даже если оно замаскировано. Илуниум дарует своим избранникам некоторое преимущество в подобных вопросах, хотя по-прежнему ожидает от них определённой самостоятельной работы.

Сосредоточив на ком-то внимание в течение одного полного хода, персонаж получает обострённое понимание не только слов и жестов собеседника, но и того, что скрыто в его сердце. Пока объект не использует те или иные магические способности, Элодот всегда различает, когда ему лгут, неважно – прямая ли это ложь, полуправда или сознательные недомолвки. Также он может прочувствовать общее эмоциональное состояние собеседника, как бы хорошо тот его не скрывал.

Этот Дар не может подсказать, в каком именно моменте заключается ложь, но умный Элодот способен дойти до этого, благодаря дедукции и логике. Также это не радар, который безошибочно выискивает любые формы обмана и предательства по отношению к оборотню. Дар действует только на одном объекте за раз, и выявляет ложь лишь в той теме, на которую Элодот изначально настроился. Если кто-то замаскировался под отца оборотня, он может и не вызвать подозрений, но если он попытается вести себя как отец Элодота и, например, называет его: «Мой сын», тот его сразу вычислит.

Эта способность действует на протяжении сцены.

Цена: 1 Воля.

Бросок: Сообразительность + Эмпатия + Чистота против Самообладания + Древнего зова жертвы.

Действие: состязание; сопротивление проходит пассивно.

Результаты броска

Полный провал: Элодот убеждён, что объект говорит правду, когда тот лжёт ему в глаза, и наоборот.

Провал: При равном количестве успехов – Элодот не получает никакой дополнительной информации.

Успех: Элодот чувствует обман в словах или действиях объекта, и ощущает его эмоциональное состояние.

Исключительный успех: Достигается при пяти и более успехах. Элодот настолько хорошо чувствует цель, что та своим поведением даёт подсказку, в чём именно заключается обман.

Слово истины (••)

Иногда достаточно просто знать, что кто-то лжёт или что-либо скрывает. Если у обманщика есть хоть капля чести, то просто быть пойманным на вранье – уже достаточно, чтобы позор заставил его говорить правду. Но когда время поджигает, или объект упорно не желает говорить, Элодот может положиться на этот Дар, чтобы ускорить допрос.

С помощью жуткого рыка и нескольких суровых слов, вервольф заставляет собеседника рассказать правду о предмете их разговора, и объект вынужден отвечать. Помимо честного ответа на несложный вопрос, Элодот вынуждает противника снять магическую маскировку (при условии, что тот её контролировал). Объект не может рассказать о том, чего не знает; его нельзя заставить выполнять произвольные приказы. Дар работает только на получение правдивых сведений.

Элодот не обязан предварительно задействовать Смрад Лжи, но это будет нелишним, так как, презрительно требуя от кого-то, чтобы он говорил правду, когда тот и так её говорит, можно спровоцировать насилие. Командный Рык можно использовать, успешно или нет, на одном и том же объекте только раз в день. Оборотень должен быть лицом к лицу с собеседником.

Цена: 1 Воля.

Бросок: Внушительность + Запугивание + Хитрость против Самообладание + Древнего зова жертвы.

Действие: Состязание; сопротивление проходит пассивно.

Результаты броска

Полный провал: Элодот не может использовать Дар ни на одном объекте в течение 24 часов.

Провал: У объекта больше или столько же успехов, чем у игрока. Он упорно скрывает правду.

Успех: Объект выполняет команду, но больше ничего не делает без дополнительного принуждения.

Исключительный успех: Объект очень подробно делится информацией, рассказывая даже о тех деталях, про которые Элодот его не спрашивал.

Умиротворяющее присутствие (•••)

В большинстве случаев Элодоты не нуждаются в специальных Дарах для работы третейских судей, но иногда ситуация развивается слишком стремительно или обсуждаемые задачи слишком деликатны. Когда оборотень применяет эту способность, его тело испускает бледное, мягкое сияние полумесяца, которое успокаивает каждого, кого осветило. Оно снимает напряжённость и охлаждает нрав, что даёт возможность обойтись без кровопролития.

Дар действует в течение сцены, или пока игрок его не остановит. Участники переговоров могут не соглашаться с Элодотом и друг с другом и даже злиться, но мощь Дара снижает вероятность прямого насилия. Если же кто-то хочет развязать драку, желающий должен пассивно потратить Очко Воли на преодоление Дара. После этого он ничем не связан. Его агрессия не обязательно прервёт действие Дара на остальных переговорщиков, но если Элодот не смог уговорить непокорного, с его стороны будет мудрее всё же их освободить. Если же сам персонаж нападает на кого-то, находящегося под воздействием Дара, действие прерывается автоматически.

Игрок может прервать Дар до окончания сцены, но делает это не так избирательно; действие заканчивается только с разрешения всех участников, причём Элодот должен видеть и слышать их напрямую.

Этот Дар работает только до того, как насилие началось, и абсолютно бесполезен в разгар боя.

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Манипулирование + Убеждение + Честь.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Пытаясь установить перемирие, Элодот оскорбляет все стороны и не может вновь использовать Ауру Перемирия вплоть до следующего восхода Луны.

Провал: У Элодота есть только его мудрость и обаяние, но он не начинает с заведомо ухудшенной ситуации.

Успех: Всех персонажей в указанной области накрывает ощущение покоя.

Исключительный успех: Объекты, решившиеся на насилие, тратят очки Воли не только за прерывание Дара, но и за каждый последующий ход.

Топливо ярости (••••)

Оборотень способен принимать смертоносную форму Гауру лишь на время, равное сумме его Древнего зова Выносливости. Когда это время истекает, он теряет свои способности, чтобы поддержать тонкий баланс между плотью и духом. Элодот, воплощение двойственности, может освоить превосходный способ для укрепления этого баланса.

Используя этот Дар перед переходом в форму Гауру, Элодот увеличивает количество ходов, доступных этой форме. Нужно применять либо непосредственно до перехода в Гауру, либо в том же ходу, что и пассивное превращение (только убедитесь, что трата Эссенции в один ход не превосходит доступное согласно Зову). Если сменить форму не получилось или получилось, но на следующем ходу, очко Эссенции теряется, а оборотень не получает никаких бонусов.

Преимущество во времени равно количеству успехов в броске. Действие Дара начинается после того, как закончится обычное время пребывания в Гауру. Оборотень может менять форму даже под воздействием Дара, просто он не должен это делать, пока не проснётся Смертельная ярость. Не может быть использовано больше раза за сцену.

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Выносливость + Оккультизм + Чистота.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: До конца сцены Отверженный не сможет перейти в форму Гауру, не впад при этом в Смертельную ярость.

Провал: Игрок не получает никаких преимуществ.

Успех: Дар увеличивает время игрока в Гауру на количество ходов, равное выброшенным успехам.

Исключительный успех: Эффект Дара продлевается на один дополнительный ход.

Дари и отнимай (•••••)

Как и Топливо ярости, этот Дар влияет на время нахождения в Гауру. Однако он воздействует на других оборотней, и может, как увеличивать, так уменьшать время боевой формы.

Вервольф, потратив очко Эссенции и сделав бросок, способен увеличить своим товарищам время пребывания в Гауру на число ходов, равное выпавшим успехам. Действие – после того, как иссякнет время за Выносливость + Древнего зова, оборотни могут менять форму, но не обязаны это делать до впадения в Смертельную ярость.

В качестве альтернативного варианта этот Дар позволяет вмешаться в чужую связь с его духовной сущностью, разрушая баланс, который поддерживает боевую форму. Из его времени на Гауру вычитается количество ходов, равное успехам за бросок. Если у объекта осталось меньше ходов, чем вычитается, это вгоняет в форму Хишу.

Если сразу двое используют этот Дар на объекте, то их действия перекрываются. Например, если один Элодот продлил время Гауру на три хода, а второй – сократил на один, то оборотень получает в сухом остатке два дополнительных хода. Один Элодот не

может использовать сразу два варианта Дара, т.е. не может сначала добавить ходов товарищам, а на следующем ходу ослабить врагов. Нужно дождаться, пока один из вариантов не перестанет быть активным, а активен он до тех пор, пока оборотень не выйдет из боевой формы.

Дар влияет только на форму Гауру, и только на Урата. Он не может быть использован на объекте, впадшем в *Курут*. Может применяться только к одному объекту за раз, и сам объект должен находиться в прямой видимости игрока, на себе игрок использовать Дар не способен.

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Выносливость + Оккультизм + Чистота (для продления времени); Манипулирование + Оккультизм + Хитрость (для сокращения времени).

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Против желаемого эффекта, цель либо выбрасывается в Хишу, либо приобретает дополнительный ход на нахождение в Гауру.

Провал: Дар не оказывает действия.

Успех: Дар продлевает \уменьшает время Гауру.

Исключительный успех: Добавляется или вычитается (по желанию игрока) дополнительный ход.

Дары Восприятия

Сверхъестественное – это реальность, стоящая за гранью человеческого понимания. Чтобы понять её по-настоящему, необходимы более глубокие чувства, чем те, что доступны смертным, и Дары Восприятия учат способам «открыть третий глаз» и «воспринять вибрации невидимого мира». Костяные Тени, вынужденные постигать мудрость других реальностей, особенно близки к этим Дарам, хотя Итеуры и Элодоты любого племени найдут им применение.

Эти Дары преподаются духами, связанными с мудростью, и, зачастую, Смертью – ведь мёртвые знают то, что недоступно живым. Духи сов и змей являются идеальными учителями.

Чутьё ненависти (•)

У ненависти есть запах. Вербольфы с этим Даром чувствуют гнев, злобу и зависть в чужих сердцах так же легко, как хищник – жертву. В первую очередь, Дар используется для выявления потенциальной угрозы семье Урата или его территории.

Дар обнаруживает не все отрицательные эмоции, а только те, которые достаточно сильно влияют на сознание объекта. Парень, раздражённый тем, что его «прокатили» подруга, не учитывается; девушка, которую бросил приятель, будет едва заметна, в то время как муж, застукавший жену в постели с лучшим другом, даст весьма чёткий след. Серийный убийца может вообще не привлечь внимания, если не испытывает активных негативных эмоций. Способность работает только на тех, кто достаточно близок к оборотню, чтобы тот мог учуять их в обычном смысле (чаще всего – в пределах одного помещения), хотя сама не требует запахов и не перебивается посторонними ароматами. Дар не говорит, что именно случилось с объектом, а просто констатирует факт озлобленности.

Если Пороком объекта является Зависть или Гнев, оборотень получает +1 к броску. В случае с Одержимыми духом ненависти и прочих отрицательных эмоций, вервольф определяет их природу автоматически (броска не требуется); если речь идёт о человеке, одержимом такими духами – бросок получает бонус +3. На усмотрение Рассказчика, сила испытываемых эмоций даёт штраф или бонус, но не больше 1.

Цена: Нет.

Бросок: Интеллект + Эмпатия + Мудрость против Самообладания + Древнего зова жертвы.

Действие: состязание; сопротивление проходит пассивно.

Результаты броска

Полный провал: Персонаж введён в заблуждение – он может почувствовать сильную злобу в человеке, который просто раздосадован, или пропустить потенциального убийцу.

Провал: Количество успехов равно или меньше успехам противника. Персонаж не получает никакой информации, хотя осознаёт, что ошибся.

Успех: Оборотень чувствует волну чужой агрессии, скорби или злобы, и может определить, от кого она исходит.

Исключительный успех: Бросок набрал пять или больше успехов. Персонаж получает дополнительную информацию о причине негативных эмоций, но без подробностей. Он может прочесть в голове объекта: «Близкий человек меня предал», но не «Моя жена сбежала от меня к нашему соседу».

Аромат разложения (••)

Потусторонние эманации исходят от тех, кто вышел за пределы человеческой природы. Оборотень с этим даром может обнаружить других сверхъестественных существ вокруг себя. Точнее, он может обнаружить нечто, что не укладывается в нормы физического и духовного миров – вампиров, магов, гулей, прочих созданий с врождёнными или приобретёнными сверхъестественными способностями. Аромат Разложения не выделяет – и не распознаёт – волкокровных или других Урата, не действует на предметы и места.

Использования Дара во время отслеживания потусторонних существ (см. **Главу третью**) даёт Отверженному бонус +2 на соответствующий бросок.

Рассказчику рекомендуется делать броски от имени игрока, раскрывая тайну сверхъестественных соседей в зависимости от успехов или провалов.

Цена: Нет.

Бросок: Остроумие + Оккультизм + Чистота.

Действие: Мгновенное (персонаж должен намеренно искать потусторонних существ, они не могут быть обнаружены просто потому, что проходили мимо).

Результаты броска

Полный провал: Персонаж получил ложную информацию – счёл, что потустороннее создание рядом, когда его нет, или поверил, что оно далеко, хотя оно было поблизости.

Провал: Никой информации.

Успех: Оборотень чувствует присутствие странных существ в непосредственной близости. Создание должно быть в пределах 10 футов (3 метра) за каждую очко Сообразительности. В ход можно сделать ещё один бросок, чтобы определить, остаётся субъект поблизости или удалился. Нельзя определить точную природу существа. Нельзя выяснить его личность, если вервольф находится в толпе.

Исключительный успех: Точно определяется объект, который «выпадает» из естественного порядка вещей, хотя вид существа остаётся неизвестен.

Если цель специально пытается скрыть свою природу посредством тех или иных способностей, автоматически проводится оспариваемый бросок между ней и броском Дара. Если соперник набрал столько же или больше успехов – он остаётся нераскрытым. Дар действует только в материальном мире, он не работает на духах и призраках (хотя может выявить одержимых).

Распространённые модификаторы

+1 Дар используется на ком-то, с кем вервольф был знаком до этого (имеется в виду личное знакомство, а не с видом в целом; «Джейсон Вольк» а не «вампир»).

-1 - На улице, спокойная погода.

-2 - На улице, ветреная погода.

-3 - На улице, снегопад или втер.

-3 - Рядом с персонажем несколько сверхъестественных существ, принадлежащих к разным видам.

-4 - Место заполнено людьми (ночной клуб, станция метро, закусочная в обеденный перерыв).

Эхо минувшего (•••)

Оборотни быстро осознали, что события, происходящие в мире плоти, оставляют след и в Море Духа. Урата, заработавший этот Дар, способен ощутить подобное эхо, даже если оно идёт из далёкого прошлого. Прикоснувшись к объекту или осмотрев его, или просто подержав руку напротив дерева или стены, Отверженный может уловить связанные с ним события. Эхо выражается в языке символов, свойственных духам, но часто может сказать куда больше, чем самая подробная экспертиза.

Дар не работает на разумных существах, чьи духи создают собственные эха. Попытка прочесть недавнее прошлое человека приведёт лишь к мешанине бессмысленных и противоречивых образов.

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Сообразительность + Расследование + Честь.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Персонаж сломлен жуткими и странными видениями, теряет пункт Воли.

Провал: Оборотень видит обрывочные и непонятные картины, либо не получает видений вообще.

Успех: Персонаж вызывает образы самых важных событий, связанных с данным предметом или местом (не превышающим размеров средней комнаты). Сильнейшее эхо обычно оставляет смерть, хотя сильный всплеск боли и отрицательных эмоций также будет замечен. Эха редко держатся дольше нескольких лет, впрочем, это зависит значимости происшедших событий. В частности, нож, которым кого-то убили сто лет назад, вряд ли сохранит эхо достаточно долго, тогда как ритуальный кинжал, которым вырезали тысячу сердец пять веков назад, до сих пор может вызвать образы крови и тьмы.

Видения приходят в виде зрительных символов - побочный эффект связи различных духовных концепций. Например, оружие, из которого охотник серебряными пулями стрелял по оборотню, изобразит звук выстрела и картину кровотечения на фоне треснувшей полной Луны. Расшифровать видение помогает удачный бросок на Интеллект + Оккультизм.

Дар не может удачно использоваться дважды на одном и том же объекте одним и тем же персонажем.

Исключительный успех: Видение получилось исключительно ясным и даёт неожиданные дополнительные сведения. В случае с оружием, например, вервольф, может увидеть лицо охотника.

Чтение душ (••••)

Благодаря возросшей проницательности, Дары Восприятия могут раскрыть самые тёмные тайны человеческой души. Персонаж может напрямую изучать сердце объекта, читая худшие скрытые в нём страхи, секреты и грехи.

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Интеллект + Эмпатия + Чистота против Решительности + Древнего зова.

Действие: Состязание; сопротивление пассивное.

Результаты броска

Полный провал: Персонаж не был готов столкнуться с тем, что увидел. Он ошеломлён и теряет пункт воли.

Провал: У соперника - равное или большее количество успехов на соревновательном броске. Оборотень не в состоянии пробиться достаточно глубоко, чтобы увидеть его тайны.

Успех: Персонаж получает доступ к одной из тайн, страхов или слабостей объекта. Это детали, которые объект не хочет делать достоянием общественности – будь то память о сексуальном насилии, боязнь собственных отклонений или расположение дорогого и важного места (вроде вампирского убежища). Дар не предоставляет ту информацию, которую игрок уже знает. Например, если соперник – колдун, и персонажу это известно, Дар не сочтёт эту информацию достойной внимания. Однако, сведения, о которых вервольф только догадывался, могут получить подтверждение.

Исключительный успех: Игрок выигрывает пять или больше успехов. Объект инстинктивно чувствует, что персонаж *понял*, и до конца сцены получает -1 ко всем Социальным броскам, направленным на то, чтобы повлиять или сопротивляться оборотню.

Пророчество (•••••)

С этим Даром оборотень до такой степени развивает внутреннее зрение, что способен разглядеть фрагменты будущего. Персонаж медитирует, очищая ум от всего, что мешает встретить видение. Он может заранее узнать о готовящейся атаке, прибытии союзника или даже ещё не совершенном предательстве. Однако точное изучение будущего не возможно, и никакое пророчество не гарантировано. Что ещё хуже, предвиденье чаще предупреждает о зловещих событиях, чем об удаче. Никто не может сказать, является ли этот «мрачный взгляд» особенностью Дара, и просто отражением суровой реальности вервольфов.

Персонаж не может использовать Пророчество чаще, чем раз в сутки.

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Решительность + Оккультизм + Слава.

Действие: Продолжительное (требуется 15 успехов; каждый бросок отражает минуту, проведённую в трансе). Прорицатель не видит, что происходит вокруг него во время транса, однако поймёт, когда кто-то к нему прикоснётся.

Результаты броска

Полный провал: Видение автоматически срывается, и персонаж не может повторить его в течение следующих 24 часов.

Провал: Ни одного успеха в течение минуты. Если в трёх последовательных бросках не набрано ни одного успеха, персонаж не получает никаких видений, хотя и может повторить попытку.

Успех: Персонаж ловит образы возможных событий ближайшего будущего – от следующих суток до конца недели. Видение длится примерно один ход – достаточно времени, чтобы увидеть, как охотник расстреливает состайника, машина с любимым человеком попадает в катастрофу или старейшина встречает опасного духа. Пророчество достаточно чёткое, чтобы разобрать детали, хотя некоторые могут ввести в заблуждение. Например, плывущий кверху брюхом труп в куртке состайника может быть просто его другом, взявшим эту куртку поносить. Дар всего лишь показывает возможности – не больше.

Исключительный успех: Видение длится дольше минуты.

Дары Вдохновения

Вдохновение – плоть и кровь великих сказаний. Оно придает сил ослабевшим воинам и раздувает огонь в сердце от малейших углей. Вервольфы, владеющие этими Дарами, не теряются даже перед величайшей опасностью, а их дух может сплотить стаю в едином отчаянном порыве. Неудивительно, что ближе всего эти Дары Кахалитам, а также всем Кровавым когтям. Учителями обычно выступают различные Луни и духи предков.

Верное слово (•)

Иногда контроль над стаей и моральный дух солдат зависит от одной фразы.

Воодушевляющая речь, приятный комплимент или даже правильно названное имя новичка могут добавить уверенности и желания бороться, пусть и в самой бедственной ситуации.

Цена: Нет.

Бросок: Не требуется.

Действие: Пассивное.

Персонаж получает +2 ко всем социальным броскам, направленным на поддержку и успокоение. Запугивание и угрозы остаются без изменений. Эффект длится одну сцену.

Единство (••)

Сила – в товариществе, которое могут разрушить личные счёты и подозрения. Ослабление подобных конфликтов есть первый шаг на пути к общей цели, даже если сама цель – просто не убивать друг друга.

Цена: Нет.

Бросок: Манипулирование + Убеждение + Мудрость.

Действие: Пассивное.

Персонаж призывает товарищей отринуть различия и работать вместе, ради общего дела. В зависимости от ситуации это может быть спокойная фраза или бравурная речь. В случае успеха, все услышавшие получают +1 к броску Воли для сопротивления *Курут*. Кроме того, в случае командной работы (описанной на стр. 134 книги правил Мира Тьмы) состайники получают +1 к совместным броскам.

Истинный лидер (•••)

Мало что вдохновляет стаю больше альфы, идущего в бой. В кризисной ситуации, настоящий лидер достаточно крикнуть «Идите за мной!» - и они пойдут.

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Манипулирование + Экспрессия + Слава.

Действие: Мгновенное.

Этот Дар работает в опасных ситуациях, и для его активации вервольф должен подвергнуть себя как минимум той же опасности, что и его товарищи. Чаще всего это происходит в сражении, но в любом случае угроза должна быть достаточно сильной.

За каждый успех в броске все союзники-оборотни в радиусе 100 футов получают пункт Воли, даже если результат превышает максимальное значение. Дар можно применять на одном и том же объекте только раз в день, и все не потраченные очки Воли сгорят к концу сцены.

Духовная кожа (••••)

Оборотни – одновременно духи и существа из плоти, но этот Дар выявляет именно духовную суть. Персонаж источает шлейф власти и внутренней силы, который отражает его характер. Воин освещён внутренним пламенем, тогда как дальновидный и уравновешенный лидер окружен аурой достоинства и спокойствия. Но как бы это не проявлялось, оборотень способен внушить ужас в сердца окружающих.

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Способность не требует броска.

Действие: Мгновенное.

До конца сцены количество очков в самом высоком Почёте протагониста выступает как модификатор всех Социальных бросков, направленных на запугивание, впечатление, убеждение и вдохновение. Дар не складывается с бонусами от Славы. Чтобы напасть на оборотня (кроме самозащиты) враги должны прокинуть бросок Самообладание + Древнего зова со штрафом, равным самому высокому Почёту. Аура сохраняется до конца сцены.

Исключительный успех: Если повезёт, Воля людей-наблюдателей потребуется на 3 очка меньше по сравнению с нормой для преодоления Лунатизма.

Песнь победителя(•••••)

Когда потеряно сердце – потеряно всё. Даже когда исчезает последняя надежда, вновь обретенная храбрость может превратить поражение в победу. Несмотря на безнадёжные разногласия, обвинения в самоубийственных поступках и взаимную злобу, Песнь Победителя не даёт союзникам разойтись, и заставляет преодолеть границы возможного.

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Внушительность + Экспрессия + Честь.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Духи оскорблены неумелым использованием Песни. До конца дня персонаж теряет возможность использовать какие-либо Дары Вдохновения.

Провал: Дар не дает никаких эффектов.

Успех: Персонаж должен выть, рычать или петь песни, призывающие товарищей к храбрости и доблести. Успешный бросок даёт по очку Эссенции всем союзным оборотням в пределах слышимости. Более того, все броски игроков получают +1 до конца сцены. Дар работает только в случае действительно большой опасности (гибель стаи или потеря всей территории). Против обычных угроз или равных противников Дар автоматически терпит неудачу, что не слишком радует духов. Дар применяется на одном и том же человеке лишь раз в день, и все не потраченные очки Эссенции сгорают в конце сцены, как и бонусы к броскам.

Исключительный успех: Помимо прочего, все состайники получают по очку Воли.

Дары Знаний

Мало что может быть полезнее информации, и многие духи открыли короткие пути к её освоению. Там, где Дары Восприятия предлагают оборотню видеть мир другими глазами, Дары Знаний советуют просто держать. Эти Дары пригодятся любому оборотню, но больше всего их любят Железные ваятели, с их страстью изучать непрерывно меняющийся мир. Им учат духи, связанные с информацией и мудростью, часто – городские. Духи компьютеров могут преподавать подобный Дар, духи крыс и тараканов – тоже.

Знание имени (•)

Чтобы понять что-то, надо сначала узнать, как оно называется. Этот Дар – простая уловка, но она может пригодиться практически везде. Оборотню достаточно вживую увидеть нужного человека, и он будет знать его имя, именно в том варианте, на который человек привык откликаться и которое считает своим. Дар не работает, если объект виден косвенно (через фотографию или видеозапись).

Цена: Нет.

Бросок: Интеллект + Расследование + Хитрость против Решительности + Древнего зова (смотрите ниже).

Действие: Мгновенное или состязание; сопротивление пассивное.

Результаты броска

Полный провал: Персонаж узнает совсем другое, чужое имя. Он может получить имя кого-то из сидящих в комнате с объектом, или его учителя из младшей школы.

Провал: Оборотень не может узнать имя цели.

Успех: Персонаж узнаёт имя, которое объект считает своим. Если использовать Дар на ком-то из Народа, он не раскроет его Церемониальное имя, если тот думает о себе в первую очередь как о человеке. Если у цели есть причины скрываться (полицейский под прикрытием, вампир, прячущийся от людей, которых знал при жизни), Дар оспаривается

броском Решительность + Древнего зова. Но ни действия Дара, ни сопротивления ему объект не почувствует.

Исключительный успех: Персонаж узнаёт все имена цели. Например, человеческое имя, принятое среди Урата прозвище и дружескую кличку.

Благословение странника (••)

Дорога может завести оборотня далеко от дома, но духи подскажут верный путь. Этот Дар разъясняет основы человеческой культуры в той местности, где оказался вервольф. Призвав мудрость духов, Урата осваивает местную речь, а его разум наполняется знаниями здешних обычаев. Конечно, он по-прежнему чужак, но теперь он – осведомлённый чужак.

Цена: 1 Воля за сцену.

Бросок: Сообразительность + Знание улиц + Мудрость.

Действие: Пассивное.

Результаты броска

Полный провал: Персонаж получает опасную смесь информации и дезинформации. Он осваивает лишь самые основы местного языка, а речевые дефекты налагают штраф -1 ко всем Социальным броскам до конца сцены.

Провал: Вервольф не узнаёт ничего нового.

Успех: Урата начинает бегло говорить на языке, которого раньше не знал. Например, оборотень, уже владеющий английским языком, приезжает в Техас. С помощью Дара он выучит испанский язык, с которым не знаком, несмотря на большой процент населения, говорящего на английском. Вдобавок, он получит некоторую информацию о здешних традициях, что предоставит ему бонус +1 ко всем Социальным броскам, направленным на местных жителей.

Благословение Странника нельзя использовать для изучения нечеловеческих языков. То есть, Урата не может войти в Тень и используя Дар, в совершенстве выучить Первое Наречие.

Исключительный успех: Социальный бонус в общении с местными увеличивается до +2.

Проницательность (•••)

Хотя истинный знаток тратит годы на развитие Навыков и сбор как можно более полной информации, иногда нужен быстрый путь. Этот Дар позволяет оборотню мгновенно стать экспертом в выбранной области. Знания наводняют его ум и так же быстро покидают его, но они позволяют совершать вещи, на подготовку к которым в другой ситуации ушли бы годы.

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Сообразительность + Оккультизм + Чистота.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Герой получает неточные сведения и введён в заблуждение. Он переносит штраф -1 на выбранный Навык до конца сцены. Это складывается со штрафами -1 и -3 на неразвитые Навыки.

Провал: Персонаж не получает дополнительных знаний.

Успех: Персонаж может временно прибавить к любому Навыку количество очков, равное полученным успехам. Единственное ограничение – нельзя прибавлять полученные бонусы при использовании Даров. Например, если оборотень с улучшенной Скрытностью использует Дары Уловов, они будут рассчитаны по его базовым значениям его параметров. Действие Дара длится по минуте за каждый успех, за раз можно усилить не больше одного умения.

Исключительный успех: Продолжительность действия Дара увеличивается до пяти минут за успех.

Распространённые модификаторы

- 1 - Социальные навыки.
- 3 - Физические навыки.

Знание пути (**)**

Охотясь, вервольфы не всегда идут на запах. Оборотень с этим Даром всегда может найти самый короткий путь туда, куда хочет попасть, будь то безопасная квартира союзной стаи или рассадник Бешилу. Самый быстрый – не значит самый лёгкий и безопасный, но всё же, такой путь есть.

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Сообразительность + Выживание + Слава (против Решительности + Древнего зова).

Действие: Мгновенное или состязание; сопротивление пассивное.

Результаты броска

Полный провал: Персонаж ошибается с дорогой, в результате чего идёт более сложным и опасным маршрутом.

Провал: Персонаж не нашёл пути, и теперь не может вновь использовать Дар до следующего восхода Луны.

Успех: Оборотень получает точный набор указаний и ориентиров, вроде «Поверни налево от химической фабрики», позволяющий быстрее всего добраться до цели. Препятствия и опасности не рассматриваются, если не являются ориентирами.

Если кто-то пытается скрыть пункт назначения (например, вампир – своё логово), проводится состязательный бросок Решительность + Особая черта. Если место делят сразу несколько человек, для ответного броска берётся меньший показатель. Игрок должен находиться неподалёку (на расстоянии видимости) от хотя бы одного из тех, кто владеет тайной. Если он набирает меньшее или равное количество успехов, то не сможет использовать Дар следующие 24 часа.

Дар не может найти место, скрытое магически или существующее в другой реальности, однако им можно пользоваться в Тени, чтобы добираться до мест, скрытых в мире духов.

Дар действует на протяжении сцены, если оборотень не добрался до цели за это время - он может снова использовать Знание Пути или пробросить Интеллект + Самообладание, чтобы вспомнить дорогу (см. основную книгу правил, стр. 44).

Исключительный успех: Персонаж узнаёт не только самый быстрый, но и самый безопасный маршрут, после чего может выбрать наиболее предпочтительный.

Связь с землёй (***)**

На войне знание местности – ключ к победе, и этот Дар лучшее тому подтверждение. С его помощью, вервольф открывает своё сознание окружающему миру и узнаёт особенности ландшафта вокруг себя – где укрылись враги, где можно спрятаться, откуда лучше напасть. Фактически, вервольф может узнать о территории противников больше, чем они сами.

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Интеллект + Знание улиц + Хитрость.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Оборотень получает взаимоисключающие данные, и переносит -1 к Инициативе до конца сцены, либо пока не уйдёт с исследуемой территории.

Провал: Персонаж ничего не узнаёт о своём окружении.

Успех: Персонаж немедленно получает полезные знания обо всех входах и выходах, расположении врагов и количестве всех существ, по размеру превосходящих крысу. На время действия Дара он получает +2 к Инициативе и защите. Площадь разведанной территории равна одному акру за успех, эффект действует до конца сцены.

Исключительный успех: Бонус на Защиту и Инициативу равен +3.

Дары Матери Луны

Изменение формы было даровано оборотням непосредственно Луной, и способность принимать пять обликов для них так же естественна, как дыхание. Но у этого искусства есть нюансы, с которыми можно ознакомиться только за счёт опыта и обучения. Эти Дары – открытого списка, и Урата любого знака и племени может учить их, как родные. Учителями обычно является кто-нибудь из Хора Луны, но им также могут обучить любые духи-обманщики, вроде койота или обезьяны.

Частичное преобразование (•)

Этот утончённый Дар позволяет трансформировать только какие-то части тела, чтобы получить нужные для выполнения задачи свойства. Например, оборотень в форме Хишу может преобразовать нос, чтобы вынюхивать запахи на городских улицах и при этом не привлекать внимания к Форме Урахан, или наоборот – изменит в волчьем облике глаза, получив цветное зрение.

Цена: Нет (или 1 Эссенция).

Бросок: Выносливость + Выживание + Древнего зова.

Игрок выбирает, проводить ли преобразование броском (мгновенное действие, нужен хотя бы один успех), или автоматически, за трату очка Эссенции (действие Пассивное).

Действие: Мгновенное или пассивное.

Результаты броска

Полный провал: Изменяется что-то, что вервольф менять не планировал. Свидетели-люди испытывают эффекты Лунатизма, но как если бы их Воля была выше на 2 пункта.

Провал: Никаких изменений.

Успех: Оборотень сам выбирает, какую часть своего тела трансформировать; результат позволяет ему в одной форме использовать способности, доступные другим (вроде обострённого слуха или когтей в Хишу; модификаторы назначаются Рассказчиком). Хотя степень изменения определяется игроком, его выбор окончателен – для переделывания или даже «свёртывания» способности требуется повторный бросок Дара.

Реакцию людей на изменения персонажа, равно как вероятность Лунатизма, определяет Рассказчик. Если окружающие срываются в Лунатизм, механизм действует по обычным правилам, но их Силе Воли считается больше на один пункт наблюдателей.

Исключительный успех: Действие считается Пассивным даже без траты Эссенции.

Многоликий зверь (••)

Граница между духом и плотью нарушается не только там, где водятся волки. Дар позволяет Отверженному на время принять вид любого другого хищного животного подходящего размера. Форма Урхан может быть похожа на гиену, а Уршул – на медведя-гризли.

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Броска не требуется.

Действие: Мгновенное.

Дар действует в формах Далу, Гауру, Уршул и Урхан. Животное, под которое маскируется вервольф, должно примерно совпадать с ним по размеру тела и форме. Оборотень в Урхан не может взять личину медведя, потому что недостаточно большой, или орла – потому что у них слишком разное строение. Характеристики не изменяются,

отрицательные или положительные модификаторы не накладываются – Дар действует только на внешность.

При смене формы, Урата будет выглядеть как гибрид человека и выбранного животного. Например, вервольф, в форме Урхан принявший вид тигра, в Гауру будет выглядеть как жуткий человек-тигр. Действие Дара продолжается до конца сцены, либо пока оборотень его не отменит.

Серебряная челюсть (•••)

Луни, особенно из хора Илуниум, могут превратить оборотня в его собственный ночной кошмар. Дар превращает когти и зубы вервольфа во множество серебряных лезвий. Его использование против других оборотней – ярко выраженный грех против Гармонии, и многие Урата задаются вопросом: зачем их искушают этой способностью? Это своеобразная проверка или обычная прихоть Матери?

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Броска не требуется.

Действие: Мгновенное.

Дар превращает клыки и когти оборотня в чистое серебро, и в бою с другими оборотнями они наносят не летальные, а агравированные повреждения. Способность не работает в форме Хишу, если предварительно не использовать Частичное преображение, изменив ногти и зубы. Персонаж по-прежнему уязвим к «чужому» серебру. Он получает добавочный дайс на бросках запугивания против существ, уязвимых перед серебром. Дар длится до конца сцены и требует проверки Гармонии (см. **Главу третью**).

Украденная шкура (••••)

Древние человеческие легенды гласят, что искусство превращения оборотни осваивали, нося шкуры волков. Возможно, основой для таких преданий стал этот Дар, доказавший, что могут сохранить свои тайны, воссоздав кожу любого человека, чью кровь они попробовали на вкус. Созданная маскировка почти совершенна.

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Броска не требуется.

Действие: Мгновенное.

Когда Дар активирован, он буквально оборачивает вервольфа в слой новой кожи, которая воспринимается не как часть тела, а как перчатка, надетая на туловище. Впрочем, сидит она идеально, поскольку тело оборотня преобразуется в соответствии с нужными пропорциями – он уменьшается в росте, если носит кожу низкорослого человека или полнеет, если маскируются под толстяка. Кожа тепла на ощупь, в зависимости от обстоятельств – потеет или кровоточит. Форма глазных и прочих отверстий меняется соответственно, хотя цвет глаз может выдать. Дар дублирует кожу оборотней, магов или смертных, но не вампиров и прочей нежити. В случае с оборотнями, шкура копируется во всех формах, хотя в нечеловеческих обликах способность требует трату двух очков Эссенции.

Кожа добавляет 4 автоматических успеха любому броску маскировки (книга правил Мира Тьмы, стр. 87), направленному на то, чтобы выдать себя за объект; запах меняется вслед за внешностью. Все характеристики персонажа остаются неизменными – даже получив килограмм 50 жира, он не потеряет ни одной очки в Ловкости.

Если Урата меняет форму, его вторая кожа рвётся и теряется (исключение – кожа другого вервольфа, которую он сохраняет за трату дополнительного очка Эссенции). Действие Дара длится одну сцену, хотя может быть прервано в любой момент – оборотень просто разрывает кожу или перекидывается. Хотя кожа достаточно совершенна, что даже анализ ДНК не отличит её от кожи объекта, отделившись от тела, она тут же превращается в тонкую пыль непонятной природы.

Первозданный облик (•••••)

Урата, освоивший этот Дар выходит за пределы силы и дикости обычных детей Луны и становится чем-то действительно монструозным. Дар обращается к тем временам, когда Луна смотрела на Пангею, и превращает пользователя наполовину – в доисторическое животное, наполовину – в чей-то страшный сон. Отверженные очень осторожно используют эту способность. К ней обращаются только во времена великих бедствий, с одной стороны, потому что она может спровоцировать на жестокость, отвратительную даже оборотням, а с другой – потому что у неё весьма мрачная репутация. Величайшее из Чистых, известные как Короли хищников, долго изучали этот Дар с единственной целью – охотиться на Отверженных.

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Выносливость + Выживание + Древнего зова. (Превращение срабатывает только броском, принять форму за Эссенцию не возможно).

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Неудачная попытка изнуряет вервольфа, он не может сменить форму или применить какой-либо Дар Луны следующие пять ходов.

Провал: Не удаётся принять Первозданный облик.

Успех: Персонаж принимает форму, похожую на Уршул, но ещё крупнее (средний рост – 6-8 футов в холке). Характеристики в целом также напоминают Уршул, включая невозможность говорить, но с некоторыми исключениями:

- Модификаторы: Сила +4, Ловкость +2, Выносливость +4, Манипулирование -3, Размер +3, Здоровье +7, Инициатива +2, Скорость +9 и Броня 2\1 (из-за прочности формы).

- Персонаж вызывает у окружающих Лунатизм, как если бы был в Гауру.

- Оборотень в начале каждого хода свободно заживляет один пункт летальных повреждений, как обычные вервольфы заживляют тупые. Он может выбирать, повреждения какого из двух типов будут исцелены. Также может исцелять дополнительные травмы за трату Эссенции (см. раздел Регенерация в **Главе третьей**).

- Все броски Решительности + Самообладания на сопротивление Смертельной ярости получают штраф -3.

Первозданный облик сохраняется по одному раунду за каждый полученный успех. В отличие от прочих Даров Матери Луны, персонаж не может прекратить действие Дара досрочно, пока не проведёт успешный бросок на Решительность + Самообладание со штрафом -3.

Исключительный успех: Поразительная ярость, заполняющая оборотня в Первозданном облике, не вынуждает его терять контроль... сразу. Персонаж получает дополнительный пункт Воли.

Дары Природы

Дары Природы подобны Элементным – они основаны на близости с природой и окружающим миром, однако сосредоточены не на стихиях, а на общении с флорой и фауной. Дар близок Охотникам во тьме, а также всем оборотням, соседствующим с животными и растениями. Духи зверей, деревьев и трав могут обучить этим Дарам.

Звериная Речь (•)

Оборотням часто приходится говорить с животными, ради сбора информации и заключения сделок. Этот Дар одновременно позволяет понимать как звуки, так и язык тела животных, и общаться с ними (хотя подчиняться вервольфам они не обязаны).

Цена: Нет.

Бросок: Манипулирования + Знание животных + Чистота.

Действие: Пассивное.

Результаты броска

Полный провал: Животное напугано, пытается сбежать или нападает.

Провал: Персонажу не удаётся наладить контакт.

Успех: Оборотень может свободно общаться с любым из известных животных. Зверь по-прежнему насторожен, и может отказаться слушать вервольфа. Эффект длится в течение минуты за успех.

Исключительный успех: Сознание героя проясняется, он получает +1 ко всем Социальным броскам, направленным на выбранное животное.

Распространённые модификаторы

+2 Животное – волк или собака.

-1 Животное – «жертва», кто-то, кто боится волков.

-3 Насекомое или рыба.

Буйный рост (••)

Оборотень заставляет любое растение достигать феноменальных размеров, придавая любую желаемую форму. Некоторые стаи Охотников во тьме растят плотные живые изгороди из растений с шипами или живут в настоящих «домах на дереве».

Цена: 1 Воля.

Бросок: Сообразительность + Выживание + Честь.

Действие: Мгновенное.

Каждый успех позволяет увеличить размер растения (или группы растений) на один кубический ярд, при скорости один ярд в минуту. Оно может принять любую форму, на выбор вервольфа. Эффект постоянный, хотя растения можно обрезать или уничтожить как обычно. Один-два успеха позволяют создать убежище от дождя, пять – превратить молодой саженец в шестиметровое дерево.

Общение с лесом (•••)

Лес живёт, и может многое рассказать тем, кто знает, как слушать и к чему прислушиваться. Благодаря этому Дару оборотень очень остро чувствует происходящее вокруг: шаги ботинок на земле, мимолётный образ из глаз совы или лиса, запах незнакомцев, недавно посетивших чащу и его территорию.

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Манипулирование + Выживание + Хитрость.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Персонаж не выдерживает наплыва информации и получает -1 на все броски Сообразительности до конца сцены.

Провал: Персонаж не может наладить связь с лесом.

Успех: Персонаж впадает в некий транс, в котором может прощупывать пространство в радиусе 500 ярдов от себя, получая наиболее значимую информацию (присутствие чужаков, вероятные угрозы вроде пожаров). Каждый дополнительный успех увеличивает радиус восприятия на 100 ярдов и повышает детальность информации (с одним успехом он просто чувствует противников, с четырьмя-пятью – может определить возраст и пол каждого из них). Дар действует до тех пор, пока вервольф в транс, но в этом состоянии он не может двигаться и реагировать на окружающий мир. Дар не работает в городской среде.

Исключительный успех: Никаких добавочных бонусов, кроме повышения доступного расстояния и новых деталей.

Оседлание зверя (••••)

С этим Даром вервольф может проникнуть в разум любого млекопитающего или птицы, влияя на его действия и чувствуя, где он находится. Дар работает только на

обычных животных, не действуя на оборотней и других сверхъестественных созданий в зверином облике или на существ, одержимых духами.

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Сообразительность + Знание зверей + Мудрость – Решительность животного.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Зовы и образ мысли животного преследуют персонажа. На следующие 24 часа все Социальные броски получают -2.

Провал: Дух оборотня не может овладеть разумом зверя.

Успех: Чтобы установить связь с животным, оно должно находиться в пределах видимости от Урата. Тело вервольфа находится в коматозном состоянии, но он чувствует все повреждения и может в любой момент вернуть своё сознание назад. Вервольф – просто «пассажир» в теле зверя, хотя может взять его под контроль, если пробросит Дар со штрафом -2. Контакт длится один час за каждый успех, на любом расстоянии от тела персонажа. Если животное ранено, соответствующие повреждения получает оборотень, убито – его дух автоматически возвращается в тело. В том случае, если тело вервольфа уничтожили, его личность растворяется в разуме зверя.

Исключительный успех: Действие продляется на сутки за каждый успех.

Распространённые модификаторы

+2 Животное – волк или собака.

-1 Животное – «жертва», кто-то, кто боится волков.

-3 Насекомое или рыба.

Мечь природы (•••••)

Люди тысячелетиями эксплуатировали леса, и теперь леса могут отомстить. Ветви хлещут, лозы опутывают, трава стягивает ноги всем, кого вервольф отмечает как врагов.

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Интеллект + Выживание + Слава.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Лес оживает, но не подчиняется оборотню. Растения нападают на него и составников так же, как на врагов.

Провал: Вервольфу не удаётся договориться с духами земли.

Успех: За каждый успех удаётся оживить 25 квадратных ярдов растительности. Персонаж должен видеть область, на которой применяет Дар, и находиться в непосредственной близости. Растительность может намного больше, чем просто связывать, хлестать, душить и сжимать. Эквивалент Силы у плюща равен 2, а у дуба – 10 и больше. Каждая жертва получает -2 к Скорости, из-за оплетающих её ноги трав и кустов. Кроме того, он может получить -1 на другие броски – в зависимости от характера растительности. Например, в оживлённой пшенице враг получит штраф на Огнестрельное Оружие, а на кукурузном поле – переносит отрицательные модификаторы на любые физические броски, поскольку опутан по рукам и ногам.

Вдобавок, каждая жертва в ход подвергается одной атаке со стороны ближайших к ней растений, автоматически получая от одного до трёх (по выбору Рассказчика) тупых повреждений. Атаки игнорируют Броню и Защиту.

Растения успокаиваются в конце сцены.

Исключительный успех: Растения необычайно возбуждены, и все их действия получают один дополнительный успех: отрицательный модификатор на Скорость врагов -3, получаемый ими урон от растений вырастает на 1.

Дары Новолуния

Хор Новой луны, Ирралуним – дарители Хитрости и заступники Иррака. Их Дары позволяют избегать мелких неприятностей, стоящих на пути великих и славных свершений. Следующие Дары доступны только Иррака.

Распознавание слабости (•)

Одна из основ хитрого боя – умение обернуть слабые места неприятеля против него самого.

Ирралуним поощряет подобные действия и наделяет Иррака этим Даром, заметно облегчающим их жизнь. Наблюдая за противником хотя бы один ход, оборотень может использовать обострённое восприятие и уловить скрытые слабости тела и духа. Это должны быть именно личные особенности, а не видовые. Направленный на вампира, Дар не укажет боязни солнца (слабость всех вампиров), но укажет на психическое расстройство.

Цена: Нет.

Бросок: Интеллект + Эмпатия + Мудрость.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Ложные сведения о слабых местах противника. В силу такой возможности, бросок рекомендуется проводить Рассказчику.

Провал: Оборотень не получает никаких сведений.

Успех: Персонаж может выявить слабость одного из трёх типов: Порок цели; наличие и природу любых расстройств, накладывающих отрицательные модификаторы; физические Недостатки вроде хромоты и плохого зрения. За день Дар можно применять на одном объекте только один раз.

Исключительный успех: За один раз вервольф узнаёт две слабости двух разных типов.

Снять путы (••)

Сама работа Иррака подразумевает опасные ситуации, и, встретившись с проблемой, он обязан приложить всю хитрость, чтобы уйти невредимым. Даже умные вервольфы иногда попадают. А этот Дар – первый шаг на пути к освобождению.

Потратив один пункт Воли, Иррака может лёгким усилием вырваться из обычных, не магических оков или преодолеть физическое удержание. Если он связан (неважно чем – наручниками, скотчем, верёвкой, цепью или даже промышленной клейкой лентой), Дар освобождает его автоматически. Путы остаются целыми (равно как закрытыми, липкими и скреплёнными пряжкой), но оборотень выскальзывает с лёгкостью - так что враги могут долго ломать голову, как это случилось.

Также оборотень автоматически побеждает при попытке высвободиться из чужого захвата во время драки, но он должен именно вырываться, а не проводить атакующий манёвр.

Иррака не может применить Дар, если его удерживают с помощью магии.

Цена: 1 Воля.

Бросок: Броска не требуется.

Действие: Пассивное.

Обманка (•••)

Как все оборотни, Иррака не чужаются схватки, но их главная мощь – в изворотливости и уме. Сложно продумывать действия, находясь в самом пекле, а этот Дар может дать некоторую фору.

Вервольф шипит, воет и шепчет, призывая малопонятные видения вокруг жертвы и словно натравливая на неё сам Ирралуним. Противник получает -2 на все броски, пока действует Дар. Эта способность особенно хороша в бою, но, безусловно, полезна и для

других целей – отвлечь охранника и прокрасться мимо него, напугать водителя и спровоцировать дорожную аварию. Чтобы использовать Дар, Иррака должен видеть свою жертву, но она его не видит, не слышать не обязана. Урата может двигаться и поддерживать действие Дара, но не может в тот же ход нападать или бежать. Показатели его Защиты не меняются.

Дар можно применить только на одном объекте за один раз.

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Манипулирования + Обман + Слава против Решительности + Древнего зова.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Дар не подействовал на объект, и не может быть применён на нём повторно до следующего восхода Луны.

Провал: Дар не подействовал на жертву.

Успех: Жертву отвлекли вызванные оборотнем образы, и она получает -2 на все броски.

Исключительный успех: На следующий после использования Дара ход, жертва теряет свою Защиту в ближнем бою.

Растворение в толпе (**)**

Этот Дар позволяет Иррака стать частью окружающего пространства. Он не становится невидимым, не сливается (как хамелеон) с объектами, напротив которых стоит, но везде кажется уместным и не привлекает чьего-либо внимания. Даже для камер наблюдения он просто «лицо в толпе». Внешность и одежда не важны – оборотень может идти по Уолл-Стрит в окровавленных лохмотьях, и никто на него не взглянет.

Однако у этой защиты есть свои ограничения – действие Дара продолжается до конца сцены, или до тех пор, пока вервольф не сделает чего-то, выходящего из ряда вон: нападёт, сменит форму, выбьет дверь, спасёт зазевавшегося пешехода. Не заметные действия – вроде тихого разговора или вежливого кивка охраннику – на работу Дара не влияют. Он не помогает против сканеров сетчатки или систем голосовой идентификации, но может обмануть программу лицевого опознавания, когда кто-то пытается вычленить его лицо в толпе. Обычные меры безопасности (проверка билетов или роспись в вахтенном журнале) могут вызвать проблему, если Иррака не был осторожен, и уж точно способность не подействует, если вокруг него не хватает людей. Он не может проникнуть на собрание акционеров в качестве одного из них, потому что каждый вновь прибывший вызовет интерес окружающих, но может пробраться туда в облике официанта или секретарши.

Сверхъестественные существа могут раскрыть вервольфа, но только способностями, которые выше или равны по уровню. В первом случае, существо видит Иррака автоматически, во втором – число успехов, полученных при активации Дара, должно превысить аналогичное при попытке противника обнаружить оборотня.

Дар работает только в Хишу.

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Сообразительность + Обман + Хитрость против самой высокой Сообразительности наблюдателей.

Действие: Мгновенное или состязание, сопротивление пассивное.

Результаты броска

Полный провал: Персонаж привлекает чужое внимание, и не может использовать Дар до конца сцены.

Провал: Персонаж может полагаться только на обычные методы.

Успех: Вервольф смешивается с окружением.

Исключительный успех: Все броски направленные на то, чтобы вспомнить о самом присутствии оборотня, получают -1.

Призрачный шаг (•••••)

Некоторые Иррака умудряются избежать опасности, даже когда та поджидает с обеих сторон Вуали. Или добыть важную информацию, которую все считали забытой и похороненной. Шаг Призрака делает тело оборотня нематериальным, эфемерным, но при этом он не переходит через Вуаль. Его не могут задеть физические атаки, он ничем не пахнет и не издаёт звуков, даже если захочет что-нибудь сказать. Любые броски восприятия, направленные на обнаружение персонажа, получают штраф -5. Он особенно эффективен в Сумраке, куда больше, чем не материализовавшийся дух – в физическом мире.

Оставаясь иллюзорным, Иррака не может затронуть материальный мир, даже с помощью Даров. Он не просачивается сквозь стены или пол, не проходит сквозь предметы – то есть подчиняется общим законам физики. Однако, приложив некоторое усилие, вервольф может, например, протиснуться сквозь потолок и забраться на второй этаж.

Оборотень может находиться в этом состоянии неограниченно долго, но, проведя в нём количество ходов, равное своей Гармонии, он начинает буквально истончаться и получает -1 ко всем броскам. Действие может быть прекращено в любое время, оно также заканчивается, если кто-то (например, дух в Сумраке) разоблачит персонажа. Снаряжение оборотня становится эфемерным, как и он сам, и он не может нести что-то большое (вроде ящиков или винтовок), хотя фетишное оружие этот запрет обходит.

Иллюзорное состояние не скрывает Иррака от свободных духов, пробившихся в материальный мир, равно как и от человеческих призраков.

Эфемерные сущности могут взаимодействовать с Иррака (и наоборот) как будто они материальны. Духи с ужасом воспримут присутствие оборотня в этой форме – это хищник, который может их полностью уничтожить. Приведениями руководит та же гамма мыслей, чувств и переживаний, что при жизни, в силу чего их реакцию почти невозможно просчитать, но Лунатизм они точно не испытают. Одни попытаются отогнать оборотня, другие – продолжают выполнять свою «задачу», не обращая на него внимания. Самые предприимчивые даже обрадуются возможности общаться с кем-то, кто тебя понимает и может помочь в социальных взаимодействиях с живыми – и будут следовать за вервольфом некоторое время.

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Сообразительность + Выживание + Чистота.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Оборотень впадает в иллюзорное состояние, как и задумано, но обнаруживает вокруг себя озлобленных призраков, намеренных принести вред. Кроме того, количество «не штрафных» ходов при этом уменьшается на один.

Провал: Персонаж не смог стать эфемерным, но всё равно потратил пункт Эссенции.

Успех: Персонаж становится иллюзорным, как было описано.

Исключительный успех: Объект получает дополнительный ход на пребывание в эфемерном состоянии без штрафов.

Дары Ярости

Духи признают мощь Ярости, дарованной Народу, и уважают её, даже если возмущены тем, как Урата её получили. Чтобы успокоить оборотней в одной ситуации или разжечь их гнев – в другой, они предоставляют им эти Дары, которые высвобождают их Ярость и управляют Яростью других.

Маска ярости (•)

Персонаж выглядит сверхъестественно пугающим, вызывая у окружающих Лунатизм или усиливая его эффекты. Если он в Далу или Уршул, Лунатизм действует с той же интенсивностью, что и в Гауру, в Хишу и Урхан – воздействие такое же, как в

промежуточных формах соответственно. Действие продолжается до конца сцены, пока оборотень сохраняет выбранный облик, или пока он хочет этого. В форме Гауру Дар не работает.

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Броска не требуется.

Действие: Мгновенное.

Сверкающая ярость (••)

Оборотень с этим Даром способен умнее распорядиться своей Яростью. Жертвуя временем, отведённым на форму Гауру, вервольфы могут усилить физические данные. За каждый выпавший успех оборотень может обменять ход в боевой форме на дополнительную очко в Силе и/или Ловкости, которая сохранится до конца пребывания в боевой форме. Получив два успеха, Урата может обменять ходы в Гауру на две очки в Силе, или на две очки в Ловкости, или взять по точке на каждый Атрибут. Сверкающая ярость действует, даже если результат превышает максимально доступные (с точки зрения Древнего зова) значения.

Дар может быть активизирован одновременно с переходом в боевую форму или после него (если есть доступные для обмена ходы). Так как действие Пассивное, очки прибавляются к любому действию, которое совершается в тот же ход, что и Дар. Однако использование способности не влияет на Смертельную ярость – если Урата в неё впадает, он в тот же момент теряет все полученные бонусы.

Такие характеристики, как Скорость или Защита, также получают положительные модификаторы.

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Выносливость + Выживание + Чистота.

Действие: Пассивное.

Результаты броска

Полный провал: Персонаж теряет ход в Гауру, но не получает никаких бонусов.

Провал: Оборотень не теряет ход и не получает дополнительных очков.

Успех: Оборотень меняет ходы в Гауру на временные бонусы к Ловкости и/или Силе. Бонусы не зависят от Древнего зова и исчезают с выходом из формы Гауру.

Исключительный успех: Персонаж может добавить очки к Выносливости, что увеличивает его Здоровье, но не скажется на времени, доступном для Гауру.

Иссушающая ярость (•••)

Столкновение с оборотнем, наделённым такой способностью, опасно по-настоящему. Вервольф крадёт мощь чужой Ярости и добавляет к своей – с шипящим звуком он буквально втягивает энергию врага, искажая воздух между ними. Жертва теряет несколько ходов, доступных для формы Гауру, а обладатель Дара столько же получает.

Дар может быть применён только против другого оборотня в форме Гауру, и у него должен остаться хотя бы один доступный ход. Оборотень, активировав эту способность, инстинктивно принимает форму Гауру (если не сделал этого раньше). В «принудительном» варианте, смена формы осуществляется только за Эссенцию, бросок на Выносливость + Выживание + Древний зов не работает. Если цель находится в состоянии Смертельной Ярости, она получает возможность пробросить Решительность + Самообладание и сопротивляться *Курут*, однако персонаж, использовавший Дар, должен совершить аналогичный бросок или впасть в Бешенство.

Дар может быть применён раз за сцену и только на одном объекте. Впрочем, несколько противников могут поочерёдно задействовать способность на одном и том же оборотне. Активация Дара не отвлекает персонажа от вражеских атак.

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Внушительность + Эмпатия + Хитрость против Самообладание цели.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Персонаж не получает дополнительных ходов и не отбирает их у объекта. Он совершает бросок Самообладание + Решительность на сопротивление *Куруту*, и в случае успеха, не переходит в Гауру. Если он уже в боевой форме – впадает в Смертельную ярость автоматически.

Провал: Герой не получает дополнительных ходов.

Успех: Персонаж автоматически принимает форму Гауру. За каждый успех он добавляет по ходу на Гауру за счёт противника, но, не выходя за максимально доступное количество ходов. То есть, если персонаж набрал четыре успеха, а его максимум – два хода в Гауру, то «украсть» он сможет только два очка.

Если персонаж выходит из боевой формы и успешно сопротивляется *Куруту*, ходы противника по-прежнему потеряны.

Исключительный успех: Как и в случае с успешным броском. Игрок просто получает большее дополнительных ходов.

Раскалённая ярость (**)**

Обычный оборотень может принять форму Гауру только раз за сцену, но обладатель этого Дара – другое дело. Потратив очко Воли, и выполнив успешный бросок, он способен повторно использовать преимущества боевого облика, хотя и меньшее время.

Вервольф может активировать Дар, только истратив доступные ходы на Гауру, не впад при этом в Смертельную ярость. При повторном переходе в боевую форму, он может использовать Иссущающую и Сверкающую ярость и сам уязвим для Иссущающей. Персонаж может на один ход активировать Гауру, после чего вытянуть необходимое количество у противника.

Цена: 1 Воля.

Бросок: Выносливость + Экспрессия + Слава.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Персонаж автоматически впадает в бешенство.

Провал: Персонажу не удаётся разжечь свою Ярость. Он не продлевает время в Гауру и не может повторно использовать Дар до конца сцены.

Успех: Оборотень может изменить форму (броском или за счёт Эссенции) и пробыть в Гауру время, равное Выносливости + Древнему зову -2.

Исключительный успех: Время для Гауру считается, как и при нормальной смене формы (Выносливость + Древний зов).

Отравленная ярость (***)**

Вервольф сам по себе – могущественный друг и опасный противник. Вервольф с этим Даром, однако, идёт дальше – он может взять под контроль Ярость ничего не подозревающей жертвы. Изрыгая страшное проклятие на Первом наречии, Урата наводит порчу на врага, превращая его Ярость в трусость.

Этот Дар пробуждает инстинкт самосохранения, который обычно просыпается у тяжелораненого оборотня, впавшего в *Куруту*. Жертва не получает прямого ущерба, но впадает в состояние, известное как «лисий хвост» и бежит от опасности до конца сцены, не имея возможности выполнить бросок Сопротивления.

Дар действует только на объекте, уже находящемся в Гауру. Если Урата уже перенёс штрафы от ран, то автоматически стремится убежать. Обладатель Дара, напротив, не должен принимать боевую форму. Дар не работает против Урата, уже впавших в Смертельную Ярость.

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Манипулирование + Запугивание + Чистота против Самообладания + Древнего зова.

Действие: Состязание, сопротивление пассивное.

Результаты броска

Полный провал: Жертва впадает в Смертельную ярость, направленную на бездумное разрушение, а не на бегство.

Провал: Цель не испытывает никаких негативных эффектов. Вервольф не может использовать на ней Дар до конца сцены.

Успех: Цель срывается в «лисий хвост» и панически бежит, стараясь спасти свою шкуру. Она остаётся в этом состоянии до конца сцены, не реагируя на что-либо или кого-либо вокруг себя.

Исключительный успех: Вдобавок ко всему, объект до конца сцены теряет пункт Воли.

Дары Формы

Эти Дары стали таким же символом для Железных ваятелей, как Дары Итеура – для изменчивой природы Луны. Урата применяют их для обработки украшений и фетишей, ремонта своих вещей и даже саботажа вражеских баз.

Для использования этих Даров оборотень должен коснуться изменяемого объекта, находясь в форме Хишу или Далу. Он не может полностью подчинять себе объект (особенно если это - часть большого целого). Если кто-то, однако, пользуется предметом в момент воздействия (например, фехтовальщик держит меч, к которому вервольф применил Крушение) – он оспаривает действие Даров броском Решительность + Древний зов.

Дары затрагивают только твёрдую неживую материю – вервольф может применить Форму на куске камня или асфальта, но не на куче песка; он может преобразовать кость или дерево, если они перестали быть частью живого существа, но не может исцелить или нанести раны. Также к Дарам устойчивы серебро, сверхъестественная материя (немёртвая плоть или волшебные артефакты), а также фетиши или таланы. В остальном – ограничений нет, вервольф может изменить или разрушить стекло, металлы, резину, пластик, лёд (но не воду).

Выправление (•)

Эти Дары позволяют исправлять деформации, изломы, червоточины и прочие естественные изъяны предмета. Оборотень может восстановить изогнутую балку или помятый стальной лист, отточить безнадежно затупленный клинок, сделать изъеденный кусок бетона гладким, как речная галька. Даже простая палка, поднятая с земли, превращается в острую стрелу. Однако Дар не может увеличить прочность объекта или восстановить повреждения от ржавчины, гнили и потери каких-либо частей. Если проломить железную дверь, Дар выправит вмятину, но не может спаять повреждённый шов.

Дар действует на материал площадью до одного квадратного ярда за ход. То есть выпрямить капот автомобиля можно за один ход, а вот ремонт сломанной подвески потребует нескольких. Нельзя починить объект, на котором успешно применили Крушение. В случае с повреждением Структуры (стр. 135 основной книги Мира Тьмы) Дар может восстановить до половины утерянных пунктов, точное число остаётся на усмотрение Рассказчика. На одном и том же объекте Выправление можно применить только раз, оставшиеся повреждения надо чинить традиционными методами (Навыком Ремесло, описанным на стр. 57 основной книги Мира Тьмы).

Альтернативное использование Дара заключается в разрушении некоторых объектов с нанесением одного пункта Структурных повреждений. Например, сверло для вскрытия сейфа превратится в гладкий стрелец.

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Броска не требуется.

Действие: Мгновенное.

Крушение (••)

Действие этого Дара прямо противоположно предыдущему – с громким хрустом и вспышкой света он превращает предмет в груды изломанного, ни на что не годного хлама. Действие распространяется только на отдельную, цельную деталь. В частности, оборотень может сломать радиатор или свечу зажигания, но не может за один ход вывести из строя двигатель.

Вервольф может исказить этим Даром объект, который до этого был восстановлен Выправлением, но не наоборот.

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Сообразительность + Ремесло + Хитрость.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Объект не получает повреждений, в то время как оборотень получает два очка ударного урона, так как что-то ломается в его собственном нутре.

Провал: Ничего не происходит.

Успех: Один квадратный ярд поверхности объекта безнадежно деформируется.

Исключительный успех: Персонаж возвращает потраченное очко Эссенция.

Скульптура (•••)

Этот Дар делает любое вещество податливым как мокрая глина, и позволяет придать ему любую форму. Это могут быть резкие, грубые преобразования (извлечь драгоценный камень из оправы) или аккуратные изменения (превратить шар для боулинга в пивную кружку).

Персонаж может работать с размякшим веществом, производя бросок Ловкость + Ремесло (для контроля качества) и тратя по очку Эссенции за каждые полчаса работы. Он также может использовать различные инструменты (получая соответствующие бонусы), если сохраняет контакт поверхности со своим телом. Изменять можно до одного кубического ярда вещества.

По окончании работы к материалу возвращаются все свойства (можно вылепить из стеклянной бутылки наручники, но они разобьются также легко, как и стекло). Прочность объекта не изменяется, хотя Размер и Структура могут колебаться.

За один раз можно воздействовать только на одно вещество (например, можно превратить пустую бутылку в стакан, но этикетка останется не затронутой). Преобразованные объекты не могут быть затронуты первыми двумя Дарами этого списка.

Цена: 1 Эссенция за полчаса работы с объектом.

Бросок: Интеллект + Ремесло + Мудрость.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Предмет получает повреждения, как если бы на нём применили Крушение. До следующего восхода Луны на него нельзя подействовать Формой.

Провал: Объект или вещество не изменяются.

Успех: Вещество остаётся податливым и пластичным по полчаса за каждое потраченное очко Эссенции (при сохранении физического контакта с обладателем Дара). Персонаж может воздействовать на предмет броском Ловкость + Ремесло.

Исключительный успех: Персонаж получает +2 на бросок Ловкость + Ремесло для работы с материалом.

Разрыв (****)

Персонаж завывает и одним касанием ломает любой объект – тот рассыпается, раскалывается или даже взрывается, в зависимости от своих свойств. За каждый успех объект теряет по очку Структуры; Прочность игнорируется. Разрушенный объект может быть восстановлен броском Ремесла или Формы.

Персонаж не может применять Разрыв на одном и том же предмете одновременно, но сам предмет может подвергаться нескольким поочерёдным воздействием со стороны нескольких вервольфов. Размер цели не должен превышать одного кубического ярда. В частности, можно повредить двигатель, но не всю машину, или свалить опору здания, но не разрушить его целиком. Применив Дар несколько раз на одном элементе, вервольфы могут нанести значительные повреждения всей конструкции.

Цена: 1 Воля.

Бросок: Внушительность + Экспрессия + Слава.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Предмет не теряет пунктов Структуры и недоступен действию Дара в течение следующих 24 часов.

Провал: Ничего не меняется.

Успех: Объект теряет по пункту Структуры за каждый выпавший успех.

Исключительный успех: Как и в случае успеха; дополнительные очки в качестве бонуса.

Уплотнение и расширение (*****)

Этот причудливый Дар может увеличить или уменьшить выбранный объект при сохранении его массы. В первом случае, плотность и прочность уменьшаются, во втором – соответственно, увеличиваются. Материал объекта сохраняет свойства материала – ткань, например, останется, гибкой – но Размер и Прочность меняются. При увеличении Размера на один, Прочность уменьшается на 2, при аналогичном уменьшении Размера – Прочность на 2 увеличивается. Соответствующим образом изменяется Структура (стр. 135 основной книги правил Мира Тьмы). В любом случае, оборотень для активации Дара должен коснуться объекта.

Если два оборотня одновременно используют противоположные варианты этого Дара на одном объекте, он меняется так, как указал вервольф, пробросивший большее количество успехов. Если они используют один и тот же вариант – их успехи складываются; если один из них получает полный провал – эффект Дара меняется на противоположный. Предметы, изменённые этим Даром, неподвластны Выправлению или Крушению, хотя Разрыв и Скульптура на них по-прежнему действуют. Эту способность можно использовать до тех пор, пока у персонажа не закончатся очки Воли, либо пока объект не испарится/не сломается под собственным весом (в зависимости от заказанного эффекта). Кроме того, предмет изначально должен быть однородным и занимать не больше кубического ярда. Изменения носят постоянный характер.

Цена: 1 Воля.

Бросок: Интеллект + Ремесло + Чистота.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Полученный эффект противоположен желаемому.

Провал: Объект не претерпевает никаких изменений.

Успех: Изменение происходит, как описано выше. Если предмет может навредить человеку или другому предмету (уменьшаются наручники или портфель для ноутбука), изменяемый объект и «помеха» получают по четыре летальных повреждения. Если этого недостаточно для разрушения или высвобождения, процесс останавливается.

Исключительный успех: Добавляется один пункт к изменению Размера. Он уменьшается или растёт не на два, а на три пункта за один пункт Прочности.

Дары Скрытности

Зачастую, Урата кровно заинтересованы в том, чтобы скрыть любые следы своего присутствия. Аналогично, тишина и быстрота дают немало преимуществ на охоте или войне. Нижеследующие Дары демонстрируют способность оборотней скрываться от любопытных глаз. Охотники во тьме близки к ним, как и каждый, кто нуждается в умении прятать и прятаться. Лучшими учителями для этих Даров являются духи ночных животных.

Размытый след (•)

Зрение и слух не сложно применить против Отверженных. Но даже ищейка потеряет след вервольфа, наделенного этим Даром; его запах становится практически неуловимым.

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Броска не требуется.

Действие: Пассивное.

Все попытки выследить оборотня по запаху переносят -1, даже если Дар не активен. Активировав его и потратив вдобавок очко Воли, персонаж увеличивает штраф до -3. Также он может свернуть действие Дара, когда захочет вернуть себе нормальный запах.

Смещение (••)

Хороший охотник понимает всю ценность маскировки. Вервольф с таким Даром может слиться с пейзажем, даже стоя на открытой местности.

Цена: Нет.

Бросок: Сообразительность + Скрытность + Хитрость против Сообразительность + Самообладание цели.

Действие: Мгновенное или состязание; сопротивление пассивное.

Результаты броска

Полный провал: Персонаж автоматически привлекает внимание окружающих.

Провал: Вервольф не получает дополнительных бонусов к маскировке. Персонаж не знает, насколько хорошо он укрыт.

Успех: Сохраняя неподвижность, оборотень «прячется у всех на виду», даже если позади него нет какого-либо фона. Случайные наблюдатели для его обнаружения совершают пассивные бросок Сообразительности, те, кто активно ищет персонажа – бросают Сообразительность + Самообладание (действие мгновенное). Сверхъестественные методы обнаружения также должны набрать больше успехов, чем получил герой.

Персонаж не должен забывать – даже малейшее движение его выдаст.

Исключительный успех: Никаких дополнительных бонусов, кроме большей сложности обнаружения.

Бегущая тень (•••)

Иногда приходится выбирать – двигаться тихо, или двигаться быстро. Этот Дар позволяет избежать такого выбора, ведь с ним оборотень бежит по сухой листве также тихо, как если бы крался на цыпочках.

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Броска не требуется.

Действие: Пассивное.

Герой может быстро двигаться, не производя ни малейшего шума. В качестве побочного эффекта – обычные (не магические) действия, завязанные на Скрытность,

становятся пассивными; возможные наблюдатели получают -3 ко всем броскам на обнаружение, в которых участвует слух.

Плоть фантома (••••)

Дар превращает тело оборотня в живую тень, так что тот с лёгкостью перемещается по опасной территории и даже просачивается сквозь щели и трещины.

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Сообразительность + Скрытность + Хитрость.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Персонаж не принимает форму тени и не может повторить попытку до конца сцены. Более того, его собственная тень может сослужить дурную службу, принимая форму, несоответствующую форме пользователя (тень в виде Гауру, когда сам игрок находится в Хишу, например).

Провал: Персонаж не может принять теневую форму.

Успех: Дар работает только в обстановке, где вообще возможны тени - то есть не поможет при ярком свете или в полной темноте. Если персонаж оказался в подобной ситуации (в подвале без источников освещения), он тут же примет форму, в которой находился перед использованием Дара.

Тело оборотня становится двумерной тенью той же высоты и ширины, что и обычные тени на земле, стенах и прочих поверхностях. Она отражает форму, в которой был персонаж до активации Дара. Но эта форма – всё ещё материальный объект, и если герой был ранен, то из тени будет сочиться кровь.

Вервольф получает бонусы +3 к защите и Скрытности, но вместе с ними – штрафы -2 ко всем броскам, направленным на взаимодействие с внешним миром (вроде атаки или работы с компьютером). Он может пройти сквозь узкие щели, пока для этого достаточно света, но перемещаться может только вдоль стен и не в состоянии пройти по воде или другим жидкостям. Он также может менять облик в этом состоянии, и когда действие Дара закончится, он выйдет в той форме, которую он выбрал последней.

Персонаж сохраняет облик фантома по минуте за каждый выпавший успех – или прекращает действие Дара самостоятельно. Он может оставить при себе одежду и мелкие предметы, но не крупные (вроде дробовика). Хотя на фетиши это не распространяется.

Исключительный успех: Герой сохраняет теневую форму до конца сцены.

Исчезновение (•••••)

Высший уровень маскировки. Вервольф мгновенно становится невидимым, даже находясь у всех на виду. Камеры, температурные датчики – ни один из визуальных методов его не обнаружит, хотя персонаж доступен для остальных чувств.

Цена: 2 Эссенции.

Бросок: Сообразительность + Скрытность + Чистота.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Способность не сработала и не может быть призвана вновь в течение 24 часов.

Провал: Дар не произвёл никакого эффекта.

Успех: Вервольф может двигаться и действовать как обычно. Все броски на его обнаружение (кроме основанных только на запахе и звуке) получают штраф -5. Противники дерутся вслепую, и должны положиться на хитрость и необычные тактики (см. стр. 166 основной книги правил Мира Тьмы). С каждым ранением, оборотень для поддержания невидимости должен совершать пассивный бросок на Сообразительность + Решительность, набирая больше успехов, чем количество потерянных очков Здоровья.

Бессознательное состояние мгновенно прекращает эффект от способности. Действие Дара длится до конца сцены, но может быть прервано персонажем и раньше.

Исключительный успех: Бросок на Сообразительность + Решительность, необходимый для поддержания Дара, получает бонус +1.

Дары Силы

Только одна вещь объединяет все легенды о вервольфах, от мифического царя Ликаона до голливудского Человека-волка, и это – представление о сверхчеловеческой мощи, которой наделены создания, несущие проклятие ликантропии. В то время как прочие легенды часто не имеют отношения к настоящим Урата, эта – верна на все сто. Средний Урата в форме Гауру с лёгкостью разрывает человека на куски и переворачивает автомобиль, но с помощью некоторых Даров оборотни способны на свершения, которых не могли себе представить, ни певец Овидий, ни сценаристы студии “Universal”.

Дары Силы связаны с множеством животных, обычно – наделённых большой силой, а также с некоторыми духами земли и войны.

Сокрушительный удар (•)

Бывает, что оборотень не хочет убивать врага зубами и когтями – возможно, он не хочет привлекать охотников за «бешеным зверем-людоедом», а возможно, просто демонстрирует свое презрение к противнику. Этот Дар позволяет обрушить на врага удар колоссальной силы, способной раскрошить кости в труху. Мало кто в мире (или за его пределами) может вынести подобный удар.

Цена: 1 Воля.

Бросок: Не требуется.

Действие: Пассивное.

До конца сцены любой урон, который оборотень наносит голыми руками или тупым оружием, засчитывается как летальный, а не тупой.

Мощный прыжок (••)

Дар позволяет оборотням совершать невероятные для существ их размера прыжки. Вервольф может легко скакать по крышам, преследуя добычу.

Цена: Нет.

Бросок: Не требуется.

Действие: Нет.

Урата, выучивший этот Дар, получает +6 ко всем прыжкам во всех формах (см. стр. 66 основной книги правил Мира Тьмы). Действие Дара постоянное и не требует броска активации.

Раздирание стали (•••)

В распоряжении оборотней есть источник силы, куда более древний, чем всё, созданное людьми. Дар укрепляет когти своего обладателя так, что те могут резать сталь как бумагу, и крошить бетон, как труху. Дар работает только в формах Далу, Гауру и Уршул.

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Сила + Ремесло + Слава.

Действие: Пассивное.

Результаты броска

Полный провал: Дар не срабатывает, когти становятся мягкими и ломкими. Герой автоматически получает один пункт тупых повреждений.

Провал: Никаких дополнительных выгод.

Успех: Пытаясь голыми руками разрушить неодушевлённый объект, вервольф игнорирует количество очков Размера (Книга правил Мира Тьмы, стр. 135), равное числу успехов. То же касается Брони, которую носят живые цели. Действие Дара продолжается

по ходу за успех. Дар не может игнорировать Броню или Размер, дарованные магическими средствами (вроде Доспехов ярости).

Исключительный успех: Персонаж также получает бонус +1 к рукопашным атакам на время действия Дара.

Легендарная длань (**)**

С этим Даром оборотень может швырнуть даже очень большой объект на значительное расстояние. Значит ли это бросать камни во врагов или состайников – через высокую ограду, зависит от обстоятельств.

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Броска не требуется.

Действие: Пассивное.

Урата может игнорировать Размер объекта во время Броска (Книга правил Мира Тьмы, стр. 67). Минимальная дальность броска для не обтекаемого объекта рассчитывается не как Сила + Ловкость + Атлетика – Размер, а просто как Сила + Ловкость + Атлетика. Для обтекаемого объекта обычная дистанция удваивается. Максимально возможный Размер цели, которую способен поднять персонаж, равен его удвоенной Силе. То есть, оборотень с Силой 4 может поднять предмет, чей Размер – 8. Сила определяется для формы, в которой находится герой, точность – как обычно (Ловкость + Атлетика + снаряжение). Дар работает как единичное действие. Длань Легенды можно использовать в комбинации с Дикой мощью, чтобы ещё больше увеличить размер объекта, который оборотень может поднять. Без этой комбинации, Размер предмета, брошенного с помощью Дикой мощи, по-прежнему вычитается из расстояния.

Дикая мощь (***)**

Хотя Урата уже обладают невероятной силой, и у них есть свой предел. В таких случаях вервольф обращается к запредельной мощи Отца Волка, которая наполняет каждый его мускул, кость и сухожилие.

Цена: 1 Эссенция за каждый бонус к Силе.

Бросок: Броска не требуется.

Действие: Пассивное.

За каждое вложенное очко Эссенции персонаж получает 3 очка к Силе, даже если это превосходит максимально доступный уровень. Вервольф с Силой 4 может увеличить её до 7 за одно очко Эссенции, и до 10 – за два. Модифицированная Сила может складываться в бросках с Выносливостью, и оборотень сможет поднять совсем уже сумасшедший вес. Дар действует на протяжении только одного хода.

Дары Технологий

В широком смысле под технологиями понимают все человеческие открытия и изобретения, созданные со времён палки-копалки. Они взаимосвязаны и часто узкоспециальны. В технике традиционно сильны Железные ваятели, которые близки к этим Дара, но и множество других вервольфов нашли чрезвычайно полезной возможность подчинить себе сверхсовременный компьютер или другое приспособление, особенно когда речь идёт о городских или человеческих делах. Дары Технологий позволяют выжать из техники максимум преимуществ. Городские духи, духи металлов и разных форм энергии (вроде электричества) являются лучшими учителями.

Проклятая резьба (•)

Этот Дар позволяет сломать какой-либо технологический объект (мобильник, компьютер, двигатель автомобиля), находящийся на расстоянии вытянутой руки от вервольфа. Причины поломки невозможно установить обычным способом, так как фактически оборотень просто перекрывает связь предмета с его духом.

Цена: 1 Воля.

Бросок: Сообразительность + Ремесло + Чистота.

Действие: Мгновенное.

Игрок должен объявить, какой механизм он выводит из строя, и персонаж должен прикоснуться к нему. Объект прекращает работу на количество ходов, равное выпавшим успехам. Если объект в руках у кого-то другого, это должно учитываться при броске (см. стр.157 основной книги правил Мира Тьмы). Предмет должен иметь не меньше трёх составных частей, из которых как минимум одна должна быть изготовлена промышленно. Оборотень должен принять форму Хишу.

Сумрак (••)

Люди и оборотни одинаково полагаются на свет при решении самых разных задач. Дар позволяет погасить всё электрическое освещение в пределах выбранной области (включая фонарики на батарейках и уличные фонари).

Цена: 1 Воля.

Бросок: Сообразительность + Кража + Хитрость.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Неудачная попытка разгневала местных технологических духов. Любой из них будет крайне враждебен к персонажу в течение следующего лунного месяца.

Провал: Ничего не происходит.

Успех: Дар действует в пределах прямой видимости персонажа. Каждый успех выключает свет в области примерно 2000 квадратных футов.

Например, трёх успехов хватит, чтобы вырубить освещение на этаже большого офисного здания. Эта способность не только выключает свет, но и не даёт его включить, обесточивая все осветительные приборы. Дар длится до конца сцены, либо пока этого хочет его обладатель.

Исключительный успех: Персонаж может оставить работающим один осветительный прибор на свой выбор.

Предательство железа (•••)

Жестами и рычанием вервольф пробуждает дух механизма, призывая его к независимости и мятежу. Пистолет дёргается в руке, мешая прицелиться; руль машины выкручивается в произвольном направлении.

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Сообразительность + Ремесло + Слава против Решительности.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Дар пробуждает духа, но тот является послушным, а не агрессивным. Противник получает дополнительный дайс на все броски, связанные с этим механизмом.

Провал: Дух машины не пробуждается.

Успех: Обладатель Дара должен указать на предмет, находящийся от него не далее чем в трёх метрах за каждое очко Древнего зова, и состоящий, по меньшей мере, из двух движущихся частей. Если противник уже использует предмет, из броска вычитается его Решительность.

В случае успешного броска объект выходит из-под контроля на несколько ходов (по числу набранных успехов) и любые попытки воспользоваться им считаются как «бросок удачи».

Исключительный успех: Дух исключительно зол и бесится до конца сцены.

Гремлин (••••)

Оборотень сливается с машиной или электронным устройством (компьютер, школьный автобус, видеокамера). Он видит и чувствует то же, что и машина, может использовать всю скрытую в ней информацию или её чувствительные сенсоры. Не знакомых с Дарами Технологий несколько пугает то, как сознание оборотня покидает тело и вселяется в механизм.

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Сообразительность + Компьютер + Мудрость.

Действие: Мгновенное или продолжительное (необходимо от 10 до 20 успехов, каждый бросок даёт по минуте).

Результаты броска

Полный провал: Дух предмета оскорблён вторжением, и не впустит оборотня следующие 24 часа.

Провал: Контакт наладить не удаётся.

Успех: Персонаж добивается связи с механическим или электронным устройством.

Оборотень впадает в глубокий транс, ощущая мир только через чувства подконтрольного аппарата. Он «чувствует», когда кто-то касается машины, или «видит» через её фары, зеркала и ветровое стекло, но не может заметить того, что увидит высунувшийся в окно её человек. Не один Дар в таком состоянии использоваться не может. Единовременно с механизмом может связаться только один Урата.

Механизм не должен быть активирован (хотя должен оставаться в хорошем, ли хотя бы приемлемом для работы состоянии). Вервольф может установить контакт с выключенным компьютером или заглушенной машиной.

Если дух устройства уже пробудился – действие Дара мгновенное, если он дремлет – оно потребует времени на пробуждение, в зависимости от сложности механизма. Газонокосилка, например, устроена сравнительно не сложно и на неё уйдёт около 10-ти бросков, а вот сложный компьютер может потребовать 20-ти (точное число определяется Рассказчиком). Вервольф может узнать любые сведения, содержащиеся в устройстве – вселившись в телевизор в мотеле, он может узнать, кто недавно был в номере и чем занимался; а «подключившись» к компьютерной системе, оборотень может узнать больше информации, чем способен воспринять. Информация в его мозгу сохраняется на протяжении минуты.

Контакт продолжается количество ходов, равное Гармонии персонажа, хотя может быть разорван в любой момент по его желанию. Если механизм разрушен, сознание оборотня немедленно возвращается в его тело. Любой ущерб, Структуре механизма воспринимается как ущерб Здоровью оборотня. Если на вервольфа в трансе кто-то нападёт, он немедленно об этом узнает и сможет вернуть свое сознание назад. Если тело оборотня будет уничтожено – его дух окажется в ловушке и постепенно растворится внутри машины.

Исключительный успех: Герой может сохранять контакт с машиной столько часов, сколько у него очков Гармонии.

Создание Техники (•••••)

Для мастеров технологического анимизма, сложное устройство – просто ещё один предмет, который можно вызвать в своём воображении. Этот Дар позволяет изготавливать самые сложные механизмы из подручных материалов.

Цена: 1 Эссенция + 1 Воля.

Бросок: Интеллект + Ремесло + Хитрость.

Действие: Продолжительное (5-50 успехов; каждый бросок соответствует одному ходу).

У персонажа должны быть под рукой материалы (например, металл или пластик), по массе примерно равные желаемому объекту. Оборотень должен знать, как устроен этот объект, или иметь доступ к подробным инструкциям. При таком раскладе, можно копировать практически любую воображимую технологию. В частности, имея несколько фунтов металлолома и песка, можно сделать примитивный компьютер. Доступная сложность агрегата зависит от количества успехов: 5 успехов соответствует горстке пуль, 15 – пистолету, а для создания автомобиля или компьютера потребуется 50.

Дары Покровов

Главная причина освоения этой группы Даров заключается в обязанности Урата защищать священные места. С течением времени, Народ нашёл Покровам и другое применение, но основная задача не изменилась. Этим Дарам обучают духи волков или предков.

Покров от хищников (•)

Простейшая защита, Дар подсказывает другим хищникам, что этот участок земли застолбил оборотень. Опасные животные понимают, что прейти сюда – значит спровоцировать драку и, скорее всего, погибнуть. Поэтому большинство из них предпочтёт обойти эту территорию стороной, избегая фатального конфликта.

Цена: Нет.

Бросок: Внушительность + Запугивание + Честь.

Действие: Продолжительное (5 успехов за каждую квадратную милю; один бросок – один час).

Оборотень метит свою территорию (максимальная площадь – по квадратной миле за каждую очко Древнего зова), мочась на кусты деревья и прочие предметы. Если на участке уже находятся хищники более чем десяти видов (вроде зоопарка), Дар не может вступить в силу, равно как не может подействовать на животных, уже находящихся внутри границы в момент активации.

Преодолеть защиту можно с помощью броска Решительность + Самообладание, получив больше успехов, чем набрал оборотень, устанавливая Покров. Покров сохраняется до конца лунного цикла, он не отгоняет людей, вервольфов или других сверхъестественных существ, а также животных, которых принудительно привели на защищённую территорию. Дар действует только на обычных рептилий, птиц и млекопитающих. Однако сверхъестественные существа могут почувствовать барьер и понять, что им здесь не рады.

Покров от людей (••)

Зачастую, главная проблема вервольфов – не сверхъестественные конкуренты, а простые люди, бездумно изменяющие мир вокруг себя и не подозревающие, какие последствия это порождает в Царстве Теней. Дремучий лес, огороженный этим Покровом, взывает к глубинным страхам каждого человека. «Там живёт что-то, что сильнее меня», - шепчет его разум. - «Оно сожрёт меня, дай только шанс». Некоторым удаётся отогнать неприятные мысли, но случайно забредшие путешественники бегут, сверкая пятками.

Цена: 1 Воля.

Бросок: Внушительность + Запугивание + Мудрость.

Действие: Продолжительное (5 успехов за каждую квадратную милю; один бросок – один час).

Метод создания и особенности Покрова не отличаются от предыдущего – за исключением того, что этот направлен на людей. Незванный гость должен успешно пробросить Решительность + Самообладание, но даже после этого он захочет как можно быстрее выбраться с огороженных Даром земель.

Дар не работает в областях, где изначально много людей (в частности, городские кварталы), хотя ему доступны места вроде парков, стоянок или заброшенных домов. У людей, оказавшихся там перед активацией Покрова, возникают неосознанные страхи. Дар не затрагивает потусторонних существ, кроме волкокровных. Действие защиты длится до конца лунного месяца.

Покров от техники (•••)

Оборотни зародились в первобытные времена. В первую очередь они полагаются на когти и зубы, во вторую – на силы мира духов, а на человеческие технологии – в лучшем случае в третью. Естественно, на поле битвы они предпочитают обеспечить превосходство своих врождённым способностям над инструментами и приспособлениями их жертв. Этот Дар – эффективное средство ликвидации всех преимуществ техники врага.

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Внушительность + Ремесло + Хитрость.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Вервольф привлекает внимание агрессивных технических духов. Они не нападают сразу, но, выждав удобный момент, постараются превратить его жизнь в ад.

Провал: Не удаётся создать Покров.

Успех: Персонаж громким воём призывает спиритический барьер, который выводит из строя любое электронное или механическое устройство сложнее рычага. Радиус действия Дара равняется пяти футам за успех. Сложные механические устройства (вроде автомобилей без бортовых компьютеров и огнестрельного оружия) – работают плохо, каждое их применение рассматривается как «бросок удачи»; электрические – не работают совсем. Покров сохраняется до конца сцены.

Исключительный успех: Радиус действия увеличивается до пяти ярдов за успех.

Теневой покров (••••)

Этот Дар используется редко, поскольку отрезает оборотней от главного источника их сил – теневого царства. Фактически, этот Дар укрепляет Вуаль на выбранной области. Оборотень, используя этот дар, обозначает границы своей земли сложными и причудливыми символами. Он обращается к материальной стороне мира, отрицая духовную. Дар работает даже в священных местах вроде локусов (по решению Рассказчика, использование этой способности может создать Пустошь). В городах этот Покров часто налагают для усиления Вуали, повреждённой Бешилу и прочими тварями, стремящимися разрушить грань между Тенью и миром людей. Но многие Урата опасаются оборотней, владеющих способностью уничтожать священные земли Народа.

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Внушительность + Оккультизм + Слава.

Действие: Продолжительное (30 успехов; один бросок – один час).

Каждый успех увеличивает сложность прохода или наблюдения через Покров на единицу. Максимальная область, которая может быть огорожена – 10 квадратных ярдов за каждое очко Древнего зова. Действие длится до конца лунного месяца, хотя персонаж может снять Покров, потратив очко Эссенции и повернув действие Дара вспять (это не влияет на постоянный уровень Покрова, только на результаты предыдущего использования Дара). Дар действует даже на территории локуса, хотя его использование гарантированно приведёт в ярость всех оказавшихся рядом духов.

Результаты броска

Полный провал: Эффект прямо противоположен ожидаемому. Покров изменяется совсем не так, как этого хотел персонаж; все накопленные успехи сгорают.

Провал: Не удаётся создать Покров.

Успех: Персонаж укрепляет или ослабляет Покров.

Исключительный успех: Большее количество успехов даёт лучшее укрепление или ослабление Покрова.

Покров дрёмы (•••••)

Напевая колыбельную, которую когда-то Мать Луна пела своим детям, вервольф порождает эхо в Тени. Духи, проникшие за этот Покров, оказываются очарованы этой песней и впадают в глубокую дрёму. Этот способ позволяет оборотням защищать свою территорию от духов, не вступая с ними в прямую конфронтацию.

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Манипулирования + Окультизм + Чистота против Защитного Атрибута.

Действие: Мгновенное. Возможно состязание.

Результаты броска

Полный провал: Песня взбудораживает окружающих духов; они получают +1 на Сопротивление любым Дарам персонажа.

Провал: Песня не оказала должного воздействия.

Успех: Каждый набранный успех даёт по одному ходу на действие Дара и по пять ярдов на радиус этого действия. Дар работает по обе стороны Покрова, проникая и в физический мир, и в царство теней. Духи, оказавшиеся на огороженной Даром территории (или проникшие туда уже после активации), немедленно засыпают. Они могут находиться в этом состоянии на протяжении многих дней, пока не проведут успешный бросок Сопротивления, но даже после этого получают штраф -1 на любые действия. Большинство духов, ощутив действие Покрова и не заснув, осознают всю опасность и стремятся как можно скорее покинуть земли оборотня.

Впавшие в дрёму духи не проснутся до тех пор, пока не ощутят физического воздействия. После окончания действия Дара они могут проснуться от пассивного броска на любой Защитный Атрибут. Проводить его можно раз в день вплоть до пробуждения.

Вервольфы, хосты, одержимые и прочие создания, совмещающие плоть и дух, находясь в Тени, испытывают тот же эффект, что и духи, но могут сопротивляться броском Решительности + Древнего зова с бонусом +3. Другие существа, оказавшиеся в мире духов (например, волшебники) не ощущают действия Дара, равно как духи, заключённые в фетишах или других неодушевлённых объектах.

Дар можно активировать только раз в день.

Исключительный успех: Покров держится на два хода дольше, чем должен согласно выпавшим успехам.

Дары Погоды

По самой своей сути оборотни близки к силам природы. Используя эту близость, знающий вервольф может повлиять на само небо, и управление погодой - самый заметный и полезный способ сделать это. Обычно, этим Дарам учат духи штормов или сильных птиц.

Бриз (•)

Оборотень может призвать и направить в нужную сторону свежий ветер (приблизительно 25 миль/ч). Он может отвлечь противника, рассеять или перенаправить пламя или рой саранчи.

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Броска не требуется.

Действие: Мгновенное.

Хотя броска активации не требуется, для специфических задач (рассеять слезоточивый газ) требуется бросить Манипулирования + Окультизм. Из-за внезапно налетевшего бриза любые действия, связанные с восприятием (см. стр. 45 основной книги правил Мира

Тьмы), получают -1. Дар длится на протяжении хода за каждое очко Древнего зова. Ветер можно призвать как в помещении, так и на открытом воздухе.

Безмолвный туман (••)

Даже такие могучие и жестокие бойцы как оборотни признают важность обмана. Этот Дар – отличный пример того, как Урата могут с умом выполнять Клятву, запрещающую открываться людям. Вервольф с этой способностью призывает сплошную пелену тумана, пряча в ней всех членов стаи, не зависимо от выбранных ими форм. Облако передвигается вслед за оборотнем, который его создал, и превосходно служит для засад или бегства.

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Манипулирование + Выживание + Хитрость.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Туман появляется, но затмевает зрение своего создателя и его товарищей так же, как всех прочих.

Провал: Погода не меняется.

Успех: В течение одного хода плотный туман окутывает область, равную 20 квадратным ярдам за очко Древнего зова. За один ход облако можно перемещать на расстояние до 10-ти ярдов, помноженных на Древний зов. Все наблюдатели, не входящие в стаю, получают штраф -2 при любой попытке увидеть кого-либо дальше, чем в одном ярде от себя. Даже если цель определена, все атаки получают штрафы как при нападении на скрытый объект (см. стр. 162-164 книги правил Мира Тьмы). Безмолвный туман сохраняется до конца сцены, или пока Отверженный не отпустит духа, контролирующего облако.

Исключительный успех: Смог настолько густой, что противники получают штраф -3 к восприятию.

Потоп (•••)

Урата собирает духов дождя, обрушивая настоящий ливень на выбранную область. Этот поток можно применять для самых разных целей – от уничтожения посевов до заметания следов стаи. Дар можно активировать только на открытом воздухе.

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Манипулирование + Выживание + Честь.

Действие: Продолжительное (30 успехов, один бросок – один ход).

Результаты броска

Полный провал: Погода изменяется неприятным для Отверженного образом – может выпасть снег, подняться ветер, выпасти град. Главное, что эффект навредит самим оборотням.

Провал: Погода не меняется.

Успех: Дар действует до конца сцены, накрывая по одной квадратной миле за успех. Ливень может затопить низину или вывести реку из берегов, но он не затронет местность достаточной высоты. Прямых повреждений дождь не наносит, но во время наводнения многие могут погибнуть, а сопутствующие повреждения – обернуться убытками на многие тысячи долларов. Во время засухи применение Дара может обернуться великим благом.

Все, оказавшиеся под дождём, получают -2 к броскам восприятия и дистанционных атак.

Исключительный успех: Персонаж может обозначить область, свободную от дождя, создав над ней «глаз шторма».

Распространённые модификаторы

+2 Пасмурная или дождливая погода.

+1 Высокая облачность.

-3 Ясная погода.

-5 Пустыня или столь же засушливая область.

Убийственный холод (**)**

Дар позволяет за несколько ударов сердца призвать холод ста зим. Грозовые владыки почтительно зовут его «дыханием Снежного волка».

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Манипулирование + Выживание + Чистота.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Действие Дара оборачивается против оборотня – он немедленно получает два летальных повреждения от холода.

Провал: Температура падает только на один-два градуса.

Успех: Температура падает ниже уровня заморозки в радиусе 10 ярдов за очко Древнего зова. Изморозь покрывает все поверхности, вода замерзает – во время дождя действие Дара может оборвать линий электропередачи и сломать деревья. Все живые существа получают по два тупых повреждения и по -2 ко всем броскам, включающим Силу или Ловкость (на время действия Дара). Понижение температуры длится по одному ходу за успех. На усмотрение Рассказчика, все существа, защитившиеся от холода, могут быть неуязвимы к эффектам Дара. Персонаж, вызвавший Убийственный холод, защищён от прямого воздействия холода, но не от косвенных - он может, например, поскользнуться на льду или попасть под порвавшийся электропровод.

Дар можно использовать лишь раз за сцену.

Исключительный успех: Внезапный холод шокировал окружающих; штраф на Силу и Ловкость равен -3.

Распространённые модификаторы

+2 Зима

-2 Лето.

Гром и молния (***)**

Этот Дар призывает могущественного буревестника обратить свой взор на выбранную цель. По приказу вервольфа, молнии поражают его врагов – достаточно мощные, чтобы убить смертного и тяжело ранить сверхъестественное существо.

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Интеллект + Выживание + Слава – Защита цели.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Молния поражает случайную цель, не зависимо – друг это или враг.

Провал: Призыв вервольфа был оставлен без внимания.

Успех: Удар наносит по умолчанию пять летальных повреждений за каждый дополнительный успех, выпавший после первого. Оборотень может назначить любую цель в пределах видимости, пока та находится на воздухе или у окна.

Исключительный успех: Удар также оглушает жертву на два хода.

Распространённые модификаторы

+2 Ветреная или дождливая погода.

+1 Облачно.

-3 Ясная погода.

Ритуалы

Ритуалы демонстрируют способности оборотней пробуждать своих дальних родственников - духов, напоминая про договоры и Запреты ещё тех времен, когда мир был молод. Многие спиритические обряды людей – лишь тихое эхо мощи, потерянной

смертными во время *Сусуру Хаффаракум*, Тёмного восстания. Смертными, но не оборотнями – их духовная сущность, кровная связь с Отцом Волком и Луной даруют власть, о которой люди не могут и мечтать. Ритуалы Отверженных позволяют надлежащим образом обращаться к духам, и те наделяют церемонию сверхъестественной властью.

Ниже приведён далеко не полный список Ритуалов, а лишь самые распространённые из них. Большинство из описанных обрядов существовали тысячелетия назад, ещё до Падения. Они известны как Чистым, так и Отверженным.

Приобретение ритуалов

Как было сказано выше, во время создания персонажа игрок может потратить «свободную очко» Даров на одну очко в Ритуалах, которая даёт возможность проводить обряды. Это можно объяснить тем, что первые годы провёл со знатоком церемоний, или получил знания от духов в обмен на какие-то знания. Или, если Рассказчик разрешит, персонаж может освоить обряды во время в самые первые дни хроники.

Одна очко в Ритуалах позволяет выучить один перворанговый обряд. Впоследствии можно покупать новые ритуалы за опыт, как и новые очки этой характеристики. Игрок, однако, не может брать обряды более высокого уровня, чем уровень ритуалов. Если эта характеристика не была приобретена при создании героя, её можно получить в процессе игры. Ритуалы одинаково близки всем Урата и не лимитируются Почётом (в отличие от Даров).

Описание ритуалов

Описание делится на три части: цель обряда и история его создания (если есть), его выполнение и действие с очки зрения игровой механики. Большинство Ритуалов не требуют затрат Эссенции или Воли; для тех, которые требуют – все вложенные пункты считаются утерянными, если обряд прерван. Хотя обряды по своей природе условны, он никогда не сводятся к механическим действиям. Если оборотень парализован, схвачен, онемел или как-то иначе выведен из строя, обряд автоматически терпит неудачу.

Если подобная церемония – продолжительное действие, то в случае нападения на персонажа, тот на каждый ход получает штраф, равный полученным в предыдущем ходу повреждениям. Другие факторы также накладывают те или иные модификаторы.

Командная работа (см. стр. 134 основной книги правил Мира Тьмы) возможна в случае продолжительных действий, но только если все участники владеют данным обрядом. Гармония и успехи (или штрафы) всех помощников прибавляются, прибавляются к результатам мастера ритуалов.

С разрешения Рассказчика, игроки могут изменить устоявшуюся церемонию обряда другой, если она имеет схожую тематику, требует продолжительного действия и знакома всем персонажам. Вариант игроков может считаться как доминирующим методом, так и просто местной спецификой.

Распространённые модификаторы

+2 Мастер ритуалов успешно медитировал перед началом обряда (набрал четыре или больше успехов во время медитации – см. стр. 51 Книги правил Мира Тьмы).

+2 – Обряд проводят вблизи мощного локуса (ранг ••••+).

+1 – Обряд проводят вблизи обычного локуса (рангом от • до •••)

+1 – Мастер ритуалов в хороших отношениях с местными духами.

+1 – Мастер ритуалов принял форму Далу.

+1 – В небе светит луна, соответствующая знаку персонажа.

От -1 до -3 – Оборотень испытывает штрафы от ран.

-1 – Местные духи враждебны к ритуалисту.

-1 – Город или пригород (только для обрядов, выполняемых в материальном мире).

-1 – Отвлекающие факторы (сильный шум, зловоние).

- 2 – Состайники вовлечены в битву.
- 2 – Густонаселённая городская территория (только для ритуалов, выполняемых в материальном мире).
- 2 – Ритуалист атакован во время проведения обряда, но не получил повреждений.
- 3 – Обряд проводится в призрачной пустоши.

Выдворение смертных (•)

Этот удобный и простой ритуал позволяет изгонять людей и животных из духовного мира в физический. Он был весьма востребован до Раскола, когда люди могли свободно входить в Тень. В современном мире Вуаль служит надёжным барьером, и обряд во многом утратил актуальность, хотя до сих пор служит для вызволения людей, оказавшихся (случайно или намеренно) в ловушке мира духов и для сдерживания человеческих шаманов и волшебников, стремящихся вмешаться в дела царства теней.

Выполнение ритуала: Требуется всего один ход. Ритуалист должен быть на расстоянии вытянутой руки от объекта, но не обязан касаться его или её. Он просто гневно завывает и приказывает цели вернуться домой.

Бросок: Гармония против Решительности объекта.

Действие: Мгновенное и состязание; сопротивление пассивное.

Если человек способен использовать магию, удерживая себя в Тени – бросок соревновательный; если нет – его Решительность никакого эффекта не оказывает.

Результаты броска

Полный провал: Персонаж терпит неудачу и не может использовать обряд против этой цели до конца сцены.

Провал: При равном или большем количестве успехов у объекта, он может остаться в Теневом Царстве, но только обладая соответствующей магией.

Успех: Изгнанный человек немедленно возвращается из Тени в мир плоти. Если нет физического аналога области, где он находился, его случайным образом перенесёт в любое значимое для него место (например, родной дом).

Исключительный успех: Даже если человек владеет колдовством, его доступ в Царство Теней будет закрыт на количество дней, равное Гармонии вервольфа.

Похоронная церемония (•)

Ритуал выполняют после смерти оборотня, преследуя сразу три цели. Во-первых – воздать должные почести усопшему. Во-вторых, помочь его состайникам и друзьям смириться с утратой. И, в-третьих – облегчить духу оборотня дорогу к его предкам или следующему рождению.

Считается, что первыми обряд совершили прародители Чистых племён в память об Отце Волке, и что тогда он опустошил мир духов и заставил всю Землю испытать агонию Отца. Так это, или нет – неизвестно, но современный ритуал подобных эффектов не имеет.

Выполнение ритуала: Церемония занимает около часа. Ритуалист и все собравшиеся проливают немного своей крови на труп и на место его упокоения (могилу, погребальный костёр, воду в океане). Дальнейшие традиции часто различаются, но всегда включают в себя скорбный вой. Ритуал заканчивают захоронением трупа.

Бросок: Гармония.

Действие: Продолжительное (15 успехов, один бросок – 10 минут).

Результаты броска

Полный провал: Мастер ритуалов случайно оскорбляет память покойного, что не лучшим образом отражается на отношениях с его близкими (в течение месяца – штраф -1 к Социальным броскам, направленным на оборотней, учувствовавших в похоронной церемонии).

Провал: Успехи не набраны.

Успех: Дух оборотня упокоился с миром, и быстрее встретит свою новую судьбу. Но никакого эффекта на механику игры это не произведёт.

Исключительный успех: Если набрано 15 и более успехов, обряд считается эффективным и грамотным. Это хорошо влияет на имидж ритуалиста и даёт ему +1 на все Социальные броски, связанные с посетителями церемонии.

Ритуал освящения (•)

Тело оборотня наполнено Эссенцией, что позволяет ему нарушать физические «законы» - он может целиком уйти в мир духов, или учетверить свою массу, перекинувшись в Гауру. Однако Эссенция не взаимодействует с его имуществом - простой переход в форму Далу наверняка разрывает одежду, а попадание в Тень оставит все его личные вещи в материальном мире. Этот обряд позволяет связать Эссенцию с обычными вещами, вроде одежды, часов и оружия.

Когда оборотень меняет облик, выбранные им предметы подстраиваются под него, принимая нужный размер и форму или сливаясь с его плотью. Допустим, Урата освятил часы, костюм и цепочку. В форме Далу все эти вещи сохраняются, в Гауру – костюм соединится со шкурой, в Урхан или Уршул исчезнут часы, но цепь может остаться в виде ошейника. Также все эти вещи останутся с оборотнем при посещении Тени.

Выполнение ритуала: Оборотень может проводить этот ритуал как для себя, так и для других вервольфов. Он наносит себе небольшую рану когтём и рисует кровью маленький кружок на выбранном предмете. Она должна впитаться, не оставляя следа. Освящение каждого предмета занимает несколько минут.

Бросок: Гармония.

Действие: Продолжительное (10 успехов; один бросок – один ход).

Результаты броска

Полный провал: Ритуал провалился, все накопленные успехи сгорели.

Провал: Успехи не набраны.

Успех: Персонаж может освятить по одному предмету за очко Древнего зова. Впоследствии какой-то из них можно «освободить», и повторить ритуал на следующем. Костюм или рюкзак рассматривается как один предмет. Содержимое рюкзака или карманов, если оно было внутри в момент проведения обряда, относят к освящённому объекту. Однако каждая вещь, помещённая туда после обряда, требует его повторения. Фонарик, который засунули в рюкзак, никаким изменениям не подвержен.

Исключительный успех: Эффект обряда не ограничен уровнем Зова или количеством уже освящённых предметов. Фактически, оборотень обрабатывает их без ограничений.

Обряд отречения (•)

Иногда оборотень понимает, что не может больше состоять в племени. Возможно, он изменился, познав жизнь Отверженного, или ошибся ещё во время инициации. В любом случае, ему лучше открыто бросить племя и начать новую жизнь, чем сломаться под грузом стрессов.

Суть обряда не в том, чтобы разорвать какие-то мистические связи между вервольфом и племенем – если Урата захочет, сможет покинуть его и так; скорее, это просто формальный способ уйти, не раздражая тотем и бывших товарищей. Совершив ритуал, оборотень может пройти повторную Инициацию и прибиться к другому племени, а то и стать Призрачным Волком.

Выполнение ритуала: Отступник проводит ритуал самостоятельно, обычно – в присутствии более влиятельного соплеменника, хотя порой у них не оказывается возможности (или желания). В этом случае достаточно привлечь духа из выводка племенного тотема, или провести церемонию перед символом тотема. Мастер ритуалов начинает обряд с мягкого, просительного воя; далее излагает ритуальную речь, превознося достоинства племени и сетуя на то, что не сумел им соответствовать.

Дальнейшие действия зависят от племени – Костяная Тень демонстративно снимает фетиши и ритуальную одежду, а Кровавый Коготь перечеркивает полученный при Инициации рубец другим шрамом. В заключении, оборотень становится на колени и демонстрирует наблюдателю свой живот, окончательно заверяя в своей покорности.

Бросок: Гармония.

Действие: Продолжительное (50 успехов; один бросок соответствует 10 минутам).

Результаты броска

Полный провал: Персонаж оскорбляет тотем, и заводит немало врагов среди племени.

Провал: Успехи не набраны.

Успех: Персонаж официально уходит из племени, теряя очко в племенном Почёте. Он может примкнуть к другому племени, пройдя Обряд Посвящения, или остаться Призрачным волком.

Исключительный успех: Набрано 55 и больше успехов. Ритуал был настолько почтительным и безукоризненным, что бывшие соплеменники и дальше будут относиться к герою с уважением и симпатией.

Разделённое чутьё (•)

Каждый оборотень может выследить добычу даже по слабейшим следам, если попробует на вкус её кровь. Этот обряд восходит к древнейшим временам, когда главной задачей было отслеживать самонадеянных духов и людей, не давая им нарушать границу. Волки не охотятся в одиночку, и Урата – тоже. И в те далёкие дни оборотни научились разделять вкус крови.

Выполнение ритуала: Состайники собираются в тихом месте, и хором воют, подражая Отцу Волку. Когда вой достигает пика, тот Урата, кто владеет вкусом крови, режет свой язык ножом и по кругу передаёт его товарищам. Каждый из них пробует кровь и, когда нож возвращается к владельцу, они чувствуют жертву так же, как и он.

Обряд улавливает только вкус крови, которую вервольф пробовал последней, и только в течение нескольких часов после «пробы».

Бросок: Гармония.

Действие: Продолжительное (5 успехов на состайника; бросок соответствует одному ходу).

Результаты броска

Полный провал: Все набранные успехи сгорают.

Провал: Успехи не набраны.

Успех: Урата могут преследовать и отслеживать добычу по вкусу крови (см. Главу 3).

Исключительный успех: Все броски на отслеживание добычи получают один дополнительный дайс.

Обряд признания (•)

Этот обряд призывает Луни, подтверждающих достижение вервольфом большего Почёта. Они помечают вервольфа серебряными знаками, демонстрируя его положение среди духов и Народа. Традиционно, мастер ритуалов проводит обряд для кого-то из товарищей - устраивать его для себя считается глупым и надменным поступком. Впрочем, у Призрачных Волков зачастую нет других вариантов.

Выполнение ритуала: Ритуалист превозносит силу и мудрость объекта. Его речь может быть поэтической или современной, но всегда почтительной; продолжая говорить, он наносит «рисует» (ногтями или когтями, в зависимости от формы) узоры на коже подопечного. Постепенно эти узоры начинают полыхать серебристым светом, принимая вид меток духа.

Бросок: Гармония.

Действие: Продолжительное (15 успехов на состайника; бросок соответствует одной минуте).

Результаты броска

Полный провал: Все успехи потеряны, и ритуал нужно начинать снова. Объект, для которого проводился обряд, считается опозоренным.

Провал: Успехи не набраны.

Успех: Набрано 15+ успехов. Знаки излучают серебристый отблеск, который через некоторое время исчезает.

Исключительный успех: Набрано 20 и больше успехов. Свет исчезает постепенно, и объект получает +1 ко всем Социальным броскам, направленным на духов.

Выдворение духа (••)

Обряд позволяет изгнать непокорного духа из физического мира в Тень. В стародавние времена дети Отца Волка использовали его, чтобы выгонять духов за пределы Граничных земель. После Падения ритуал несколько упростился – теперь не надо гнать духа к границе, его в любой момент и в любом месте можно выгнать в Хисил через Вуаль. К сожалению, этот обряд сродни грубой силе – духи могут серьёзно пострадать и потому крайне негативно к нему относятся. Впрочем, Выдворение может послужить хорошим кнутом там, где не действует пряник.

Выполнение ритуала: Дух должен пройти ритуал сковывания или вселится в одержимого, и находится не дальше чем в 1-2 метрах от ритуалиста. Мастер обрядов рыком и жестами приказывает объекту уйти, обходя против часовой стрелки и кропя соленой водой с каждой из четырёх сторон света. Ключевое действие – пятикратное повторение фразы «Галер за да зар», что в переводе с Первого Наречия означает - «Я изгоняю тебя из этого мира». Ритуал не считается завершённым, пока фразу не произнесут в пятый раз.

Бросок: Гармония против Соппротивления.

Действие: Состязание и продолжительное (10 успехов; каждый бросок соответствует минуте).

Если дух побеждает в соревновательном броске, его невозможно выдворить в течение следующих 24 часов.

Результаты броска

Полный провал: Все успехи потеряны, никто из оборотней не может провести ритуал над этим до конца лунного месяца.

Провал: Нет дополнительных успехов.

Успех: Получено 10 или более успехов, дух выдворяется в царство теней.

Исключительный успех: Продемонстрирован исключительно успешный обряд.

Благословение охоты на духов (••)

Данный обряд – лучшее доказательство тысячелетнего конфликта Урата с миром духов. Сведения Народа утверждают, что этот обряд был первым, который Отец Волк преподал Перворождённым. Ритуал благословляет когти и зубы оборотней так, что они могут рвать эфемерные сущности как живую плоть. Для этого мастер ритуалов призывает дух волка или дух, близкий к тотему его стаи.

Выполнение ритуала: Ритуалист когтём пускает кровь себе или кому-то из товарищей и рисует ею глиф на лбу и запястье каждого участника, благословляя его от имени Отца Волка и Перворождённых. Глифы заметны всем духам и одним своим видом могут обратить их в бегство.

Цена: 1 Эссенция.

Бросок: Гармония.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Вложенная Эссенция потеряна, обряд нельзя повторить до следующей ночи.

Провал: Ритуал сорвался, Эссенция потеряна.

Успех: Благословение позволяет ранить духов в материальном мире так же, как и существ из плоти. Обряд доступен только оборотням (не действует на людей, вампиров и прочих существ), и затрагивает только их самих, а не оружие и снаряжение. В Тени действие ритуалов не ощущается, поскольку вервольфы там сами по себе близки к духам.

Действие обряда длится до конца сцены.

Исключительный успех: Благословение длится до заката или восхода.

Призыв посланника (••)

Этот древний ритуал, как и его «старший брат», Призыв служителя, – основа отношений между духами и Урата. Хотя оборотни немало натерпелись от выводка Тени, древние соглашения ещё держаться и власть обряда обращается непосредственно к тому, чем являются сами духи.

Посланники – духи низшего уровня, наиболее распространённые в обычном мире и в Тени. Как и большинство духов, они недружелюбно настроены к Отверженным и Чистым, и не обязаны с ними сотрудничать, пока те не задействуют угрозы или не заплатят. Однако посланники знакомы с репутацией оборотней, и к Урата с высоким Почётом отнесутся куда лучше, чем к щенку.

Выполнение ритуала: Ритуал достаточно прост – вервольф садится в центре начерченного на земле круга, закопав рядом с ним подношение и приняв натуральные стимуляторы. Самый распространённый вид подношений – еда, но это также могут быть драгоценные камни, золото и прочие дорогие вещи (чем выше цена – тем сговорчивее посланник).

Пожертвование нужно закопать, сжечь или бросить в воду в зависимости от обстановки. Ритуалист издаёт призывный вой, призывая одного посланника, который придёт через несколько минут.

Бросок: Гармония против Сопротивления.

Действие: Продолжительное (40 успехов; каждый бросок соответствует минуте). Возможно, состязание.

Результаты броска

Полный провал: Все успехи потеряны, обряд нужно повторить.

Провал: Успехи не набраны.

Успех: Дух прибывает автоматически при наборе нужного числа успехов. Если он уже выполняет какую-то важную задачу, проводится бросок Сопротивления. Для выигрыша нужно 40 успехов. В случае победы вервольфов посланник отправляется к ним, чем бы до этого не занимался. Как только дух будет вызван, необходимо либо купить его услуги, либо связать с чем-либо.

Исключительный успех: Противник получает -1 на все последующие броски. Для этого достаточно хотя бы одного исключительного успеха.

Распространённые модификаторы

+2 – Подношение *очень* ценно для духа.

+1 – Дух расположен к мастеру ритуалов, его племени или знаку (например, дух войны отвечает на обряд Раху).

+1 – Подношения понравились духу.

+1 или больше – Вервольф превосходит духа рангом (см. ниже).

-1 – Попытка вызвать конкретного духа.

-3 – Попытка вызвать конкретного духа с расстояния в 1 милю и больше.

-5 – Попытка вызвать конкретного духа с расстояния в 10 миль и больше.

Ранг оборотня соответствует его общему Почёту (см. **Приложение первое**). Если Рангом вервольф превосходит духа, получает бонус к броскам против него, равный этой

разнице. Если оборотень уступает духу, он получает аналогичный штраф. В частности, Урата с Почётом 13 (соответствует Рангу 3), имеет +2 ко всем броскам, направленным на духа-посланника с Рангом 1.

Призыв человека (••)

Этот ритуал был популярен в беззаконные доисторические времена, когда Урата правили землями людей. Оборотни иногда нуждались в лишней живой силе, или какой-нибудь ритуалист мог регулярно использовать обряд, чтобы распространить своё семя среди женщин подконтрольного города. В наши дни Призыв используют весьма редко – по этическим причинам. Многие Отверженные с отвращением смотрят на тех, кто его использует.

Обряд позволяет вызвать самого близкого человека в радиусе пяти миль. Ритуал не может выбирать конкретных людей, и работает только в физическом мире. Жертва чувствует неосознанную потребность прийти туда, где засел вервольф.

Ритуал не действует на оборотней и прочих сверхъестественных существ, однако задевает волкокровных (фактически, они даже несколько восприимчивее обычных людей). Волки и другие животные также неуязвимы (для их призыва существуют другие ритуалы и Дары).

Выполнение ритуала: Ритуалист отмечает некое место и не уходит с него, пока не закончит работу. Он должен подготовить так называемое «человеческое подношение»: объект, приятный местному населению (от банки пива и DVD с порнофильмами до золотого ожерелья). Мастер обрядов должен ходить вокруг Подношения против часовой стрелки, при этом он и его соистайники должны призывно звать примерно каждые пять минут до появления объекта.

Бросок: Гармония против Решительности объекта.

Действие: Продолжительное и состязание (30 успехов; каждый бросок соответствует минуте). Сопротивление – пассивное и неосознанное.

Результаты броска

Полный провал: Все успехи сгорают. Ритуал случайно вызывает кого-то сильного и опасного, и не обязательно человека (на усмотрение Рассказчика). Для человека провал означает, что он в что он немедленно повинуется обряду.

Провал: Успехи не набраны.

Успех: Человек испытывает сильнейшее желание прийти туда, где находится мастер ритуалов. Действие обряда может даже разбудить смертного, более того – на спящих он действует эффективнее. Он находится в состоянии, похожем на дромоманию (патологическую тягу к перемене мест); он сохраняет некоторое самосознание, но причина прийти к мастеру ритуалов кажется ему вполне очевидной. Он телепатически получает общие сведения о расстоянии и дороге, и направляется туда так быстро, как только может (если у него есть машина, он поедет, но если её нет – новую он себе покупать не станет).

Подчинится ли жертва – зависит от её Воли. Оспариваемые броски продолжаются всё время вызова человека, и если он побеждает, то возвращается в обычное состояние, даже не осознав, что с ним было и почему. Если смертному нужно больше, часа, чтобы добраться до места, волшебство разрушается. Объект больше не чувствует необходимости найти ритуалиста, но может поехать к нему из простого обезьяньего любопытства.

Исключительный успех: Более успешное подчинение цели.

Распространённые модификаторы

+2 Объект спал к началу использования дара.

+2 Объект – волкокровный.

Очищение крови (••)

Урата обладают странной способностью отслеживать любого, чью кровь они попробовали – особенность, которую разделяют некоторые их враги. Этот ритуал особенно любим оборотнями, у которых есть враги среди Народа, поскольку он позволяет сбить их с духовного следа.

Выполнение ритуала: Обряд проводится рядом с текущей водой – ручьём, рекой или даже сточной канавой. Объектом может стать любое существо, причём его присутствие во время работы необязательно. Ритуалист берёт прядь волос или меха объекта, несколько унций его крови и смешивает их с водой из источника. После этого он выливает в поток эту смесь, сопровождая это низким, глухим распевом.

Вервольф может провести ритуал на себе.

Бросок: Гармония.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Обряд провалился; его можно будет повторить только через неделю.

Провал: Ритуал провалился.

Успех: Любое существо, способное найти оборотня по вкусу крови, теряет такую возможность. Это не защищает от обычной слежки с помощью того же чутья. После выполнения обряда противник может снова испробовать крови, и таким образом снова взять след.

Исключительный успех: Обоняние противника также повреждается. Попытки выследить персонажа простым чутьём получаю штраф -1 до конца сцены.

Распространённые модификаторы

-1 Объект ритуала – человек.

-1 Штраф за каждый восход полной Луны, прошедший с момента, когда враг испил крови персонажа.

-2 Объект – животное-жертва (травоядное).

Укрепление Граничных земель (••)

В древние времена оборотни провели границу между духовным и физическим мирами. Потомки Отца Волка не могли быть везде и сразу, в некоторых местах они строили стены – или заставляли делать это людей и духов. Ритуалы, связывающие духов и людей, утратили силу в момент гибели Отца. Черты больше нет, вместо неё – Вуаль. Итеуры Отверженных долгие годы бродили в теневом царстве, ища способ усилить Вуаль своих территорий. В конечном итоге они договорились с духами пауков, всегда живших рядом с ней.

Выполнение ритуала: Ритуал подражает способности Азлу влиять на Вуаль, пусть и в меньшей степени. Он занимает примерно час и заключается во вплетении шёлковой нити в маленькую тряпицу (можно использовать инструменты, вроде иглы и шила, или сделать всё вручную – по ситуации). После этого тряпочку сжигают, отдавая духам в качестве подарка. Некоторые Отверженные не доверяют этому обряду, поскольку боятся переусердствовать и создать Пустошь.

Бросок: Гармония.

Действие: Продолжительное (20 успехов; каждый бросок примерно равен минуте).

Результаты броска

Полный провал: Характеристики Вуали меняются прямо противоположно тем, что ожидал получить мастер обрядов. Изменения длятся в течение часа.

Провал: Успехи не набраны.

Успех: Накоплено необходимое число успехов. Персонаж может повысить или понизить прочность Вуали на небольшой площади (до 2500 квадратных футов). Если действие двух ритуалистов пересеклись на одном участке, учитывается только результаты

того, чей обряд закончился последним. Эффект длится час, использовать дар многократно на одной и той же области нельзя.

Исключительный успех: Накоплено больше успехов пяти дополнительных успехов (25+), изменение длится до конца лунного месяца.

Священный камень (••)

Конечно, оборотни сами по себе – отличные охотники и бойцы, но иногда быстрый доступ к Эссенции буквально решает вопрос жизни и смерти. Возможность получить энергию Тени, необходимую для потусторонних сил Урата, и миновать связанные с ней опасности – неоценима; тем более драгоценна возможность сосредоточить в одном человеке энергию целого локуса. Должным образом подготовив объект и проведя над ним этот ритуал, вервольф может создать Священный камень. Если стая вынуждена покинуть свою территорию, они могут как последнее средство использовать обряд, чтобы осушить локус, не отдавая его в руки врагам.

Выполнение ритуала: Мастер ритуалов сначала должен обеспечить подходящий сосуд – часть физической формы локуса или его отображение. Это может быть осколок стекла из окна склада, щепка от древнего дерева или кость, извлечённая из древнего захоронения – что-то знакомое и символичное. Усевшись в сердце локуса, ритуалист зачинает ритуальные песнопения и жесты. Обряд занимает около часа.

Бросок: Гармония.

Действие: Продолжительное (40 успехов; каждый бросок – 5 минут).

Результаты броска

Полный провал: Выбранный объект не может быть превращён в священный камень. Мастер ритуалов должен подготовить следующий, прежде чем повторить попытку.

Провал: Успехи не набраны.

Успех: Успехов достаточно для создания Священного камня, который вбирает в себя до трёх пунктов Эссенции из локуса. Вервольф может извлечь Эссенцию пассивным действием, но это не слишком эффективно – можно получить только одно очко, остальные сгорают. Если оборотень использует мгновенное действие, он может снять все очки без ограничений. При этом Эссенция не может долго храниться в сосуде – она иссякает по пункту в день.

Исключительный успех: Набрано 45 и более успехов, Священный камень накапливает до пяти пунктов Эссенции.

Обряд раскаяния (••)

Обряд доступен любому вервольфу, готовому признать вину перед другим существом. Зачастую, церемония сопровождает просьбы к другим оборотням и духам. Могущественным существам, вроде Селестин и Инкарн, не обязательно присутствовать при исполнении обряда – они и так знают, что персонаж раскаивается, и принимают это. Конечно, извинения не всегда бывают искренними, и не всегда искренне принимаются – но если обряд всё же проведён, считается, что покаяние вервольфа было настолько честным, насколько это возможно. Ритуал не устраивают из-за тривиальных промахов или ошибок в этикете – только при серьёзных проступках, вроде грубого нарушения запретов племени или убийства полезного духа.

Выполнение ритуала: Требуется всего несколько минут. Ритуалист выбирает благосклонного к нему духа – например, тотем стаи. Если дух уровня Инкарны и выше, ему не обязательно присутствовать во время ритуала, и он даже может находиться по другую сторону Вуали.

В качестве пожертвования, мастер ритуалов сжигает горстку пищи, после чего почтительным голосом описывает своё преступление и просит прощения, при этом подставив свою обнажённую шею. Объект может ответить на Первом наречии фразой

Сс'утах, «Ты прощён». Или просто уйти, поскольку фраза не имеет магического значения.

Бросок: Гармония.

Действие: Продолжительное (10 успехов за каждый Ранг духа; каждый бросок соответствует минуте).

Результаты броска

Полный провал: Обряд терпит неудачу; объект, возможно, был оскорблён ещё сильнее.

Провал: Нет дополнительных успехов.

Успех: Извинения приняты, и объект начнёт лучше относиться к оборотню. Если до этого Урата испытывал Социальные штрафы на общение с данным персонажем, они уменьшаются на 1-2 дайса. Более прямого влияния на механику игры Дар не оказывает.

Исключительный успех: Пять и больше дополнительных успехов. Ритуалист произвёл впечатление на духа и получает бонус +1 к направленным на него Социальным броскам.

Обряд дрёмы (••)

Этот ритуал позволяет стае на время покинуть локус, не боясь, что на него наложат лапу оборотни-конкуренты или другие ночные охотники. Урата «усыпляют» локус, намного уменьшив поток Эссенции и усложнив тем самым его нахождение. Для этого они призывают духов, связанных с длинным сном, например, дух медведя или другого животного, лежащего в спячку. Лучшее всего обряд действует на локусы, подконтрольные стае. Хотя, теоретически, он действует без ограничений, локус на чужой территории, скорее всего, пробудится, едва вервольфы его покинут.

Выполнение ритуала: Ритуалист низко, монотонно рычит и поёт на Первом наречии, призывая нужного духа, а также поливает материальную часть локуса чистой водой, соком хвои и другими веществами, отбивающими запах.

Бросок: Гармония.

Действие: Продолжительное (10 успехов за каждую очко уровня локуса; бросок – одна минута).

Результаты броска

Полный провал: Все успехи потеряны, и локус продолжает функционировать; обряд нельзя повторить следующие 24 часа.

Провал: Успехи не набраны.

Успех: Локус бездействует на срок до одного лунного месяца, его невозможно найти по следам Эссенции, а попытки отследить другими магическими способами переносят штраф -4. Оборотни, духи и другие сущности, способные потреблять Эссенцию, не могут получить её из такого локуса.

Исключительный успех: От пяти дополнительных успехов и выше. Локус может «дремать» в течение ещё одного лунного месяца.

Барьер от смертных (•••)

Есть два применения этому ритуалу: или держать людей подальше от какого-то места, или, наоборот, к этому месту привязать. Ни один из множества обрядов не обеспечивает абсолютной защиты от людей, даже не знакомых с колдовством. В отличие от духов, они не связаны запретами и прочими ограничениями. Поэтому мастер ритуала, изолируя человека в каком-то месте, должен придумать причину, по которой тот не сможет оттуда уйти, и сообщить о ней по крайней мере двум людям, помимо объекта – требование может быть почти невыполнимо на практике, но в принципе возможно. Например: «Ты не выйдешь из комнаты, пока не выполнишь моё задание».

Когда вервольф хочет закрыть выбранную территорию, он может назначить определённые действия, которые позволят людям проходить через его земли - например, принести с собой перо вороны и отдать его живущему там волкокровному.

Барьер, при попытке пересечь его, не ощущается человеком напрямую - тот просто почувствует головокружение, тошноту, головную боль или всё это сразу. Чтобы заступить за черту, необходим успешный бросок сопротивления.

Выполнение ритуала: Вервольф должен принять форму, в которой у него есть когти (поскольку он защищает свою территорию), и рисует ими несколько знаков на всех подходах к охраняемой земле, используя в качестве краски смесь пепла и воды. В помещениях подходами считаются все окна и двери, на открытом воздухе знаки надо рисовать через каждые несколько метров вокруг ограждённой зоны. Чтобы изолировать объект в выбранном месте, оборотень также рисует знаки, но повернутые внутрь границы.

Радиус действия обряда в любом случае не превосходит 50 ярдов (небольшой домик или лагерь); его выполнение занимает один час.

Бросок: Гармония.

Действие: Продолжительное (20 успехов; бросок соответствует 10 минутам).

Результаты броска

Полный провал: Ритуал провалился и не может быть выполнен следующие 24 часа.

Провал: Успехи не набраны.

Успех: Получено необходимое количество успехов. Объект может преодолеть черту успешным броском Решительности + Оккультизма со штрафом, равным половине Гармонии ритуалиста (округляется в большую сторону). Гуль или другой «сверхъестественный» человек получает добавочный дайс к броску, маг использует свои черты сопротивления, как обычно. На вампиров и прочих переставших быть людьми существ обряд не действует. Жертва получает 1-3 дополнительных дайса, если действия, необходимые для перехода резко противоречат его морали и убеждениям. Например, требование: «Ты не выйдешь, пока не сотрёшь все файлы со своего компьютера» воспринимается нормально, а вот «Ты не выйдешь, пока не убьёшь своего ребёнка» - автоматически дают бонус на сопротивление. Каждая неудачная попытка прорвать барьер даёт -1 к следующей (но суммарный штраф не должен превышать -5), и попытку можно повторять не чаще, чем раз в час. Граница существует по 24 часа за каждый вложенный пункт Эссенции. Мастер ритуалов может любой момент отменить действие обряда, просто стерев один из символов.

Исключительный успех: Действие обряда продлено на 4 часа.

Барьер от духов (•••)

Этот древний обряд восходит к временам Перворождённых и схож с предыдущим, с той лишь разницей, что направлен на духов. Ритуал позволяет изолировать некое место от духов, или самих духов – в этом месте. Он весьма популярен и, в разных вариантах, известен большинству опытных шаманов. Обряд одинаково успешно действует по обе стороны Вуали, и так же, как с барьером для людей, необходимо придумать теоретически выполнимое условие для высвобождения. В частности: «Ты не покинешь это место, пока не обучишь меня новому Дару».

Выполнение ритуала: Варианты чрезвычайно разнообразны, и опытный Итеур может изобрести собственный способ, который позднее преподаст ученикам. Самая распространенная версия – не очень древняя, но ставшая популярной в последние десятилетия – сводится к начертанию мелом круга вокруг комнаты, поляны или другой охраняемой зоны. Создание круга требует 20 успехов в продолжительном броске Интеллект + Оккультизм, где каждый успех отражает одну минуту работы. Урата отмечает круг десятками следов, оставленных его когтями, а вызову духа предшествует сложное полувоющее песнопение. Как только дух был призван (например, ритуалом

Призыв посланника), вервольф должен закончить заклинание воём - быстрее, чем дух почует неладное и сбежит.

Если объект уже находится рядом с ритуалистом, необходимо как-то скрыть круг, чтобы заманить туда объект. Хитрый оборотень может, например, убедить духа ночи, что рисует спиритическую «звёздную карту». Если же это невозможно – есть вариант в три ряда опутать духа тонкой серебряной нитью, которую невозможно выплавить в физическом мире. До наложения третьего витка её легко разорвать, после – нельзя разорвать вообще. Если дело происходит в мире плоти, вервольф может физически удерживать носитель духа, пока его состайник проводит обряд.

Ритуал не действует на призраков.

Бросок: Гармония против Сопротивления духа.

Действие: Мгновенное (не считая создания круга).

Результаты броска

Полный провал: Нить или круг разорваны, дух получает дополнительный пункт к Сопротивлению.

Провал: Равное или большее количество успехов у духа. Он вырывается из круга или нити и может сбежать.

Успех: Дух успешно скован и не может прорвать барьер, кроме нескольких исключений:

- Если ритуалист сам произнесёт: «Я отпускаю тебя» или подобную фразу.
- Если круг или нить повреждена извне.
- Если дух выполнит требование, которое наложил мастер обрядов. О нём не позже чем за час должны узнать как минимум двое посторонних, один из которых может также быть духом.

Исключительный успех: Мастер ритуалов может вытянуть один пункт Эссенции у духа и забрать себе, в счёт пункта, потерянного ранее.

Распространённые модификаторы

+1 или больше – Ранг вервольфа превосходит ранг духа.

-1 или больше – Ранг духа превосходит ранг духа.

Модификатор равен разности в рангах.

Призыв служителя (•••)

Этот обряд - более сильная версия Призыва посланника. Служители – более сильные и гордые духи, и будут активнее сопротивляться сладкому призыву Подношения. И всё же, такой помощник, пусть и временный – ценное подспорье для любого вервольфа, а ритуал – ценный инструмент для любого Итеура. Однако, он требует предельной осторожности – служители ещё менее лояльны Урата, чем посланники; они откровенно призируют оборотней с низким (2 и меньше) Почётом, хотя могут быть благосклонны к более опытным.

Выполнение ритуала: Он очень похож на Призыв посланника, но требует более щедрого и специализированного Подношения. Простого воя также недостаточно – если ритуалист хочет призвать дух оленя, он должен пропеть призыв Детей оленя. Обряд занимает несколько минут.

Бросок: Гармония против Сопротивления духа.

Действие: Продолжительное (50 успехов; бросок соответствует 10 минутам); возможно, Пассивное.

Результаты броска

Полный провал: Обряд сорвался, и оборотень должен начинать снова.

Провал: Успехи не набраны.

Успех: Праздный дух обычно прибывает сразу; занятый важным делом может сопротивляться. В этом случае каждая сторона совершает бросок. Если побеждает дух, он

может не отвечать на вызов, если оборотень – приходит куда требуется. Как только он является, мастер ритуалов должен скрутить его или заключить сделку.

Исключительный успех: Если получен хоть один дополнительный успех в оспариваемом броске, проигравшая сторона получает -1 ко всем последующим броскам до конца сцены.

Распространённые модификаторы

- +2 – Подношение очень значимо для служителя.
- +1 или больше – вервольф превосходит духа рангом.
- +1 – служителю нравится подношение.
- +1 – Дух расположен к племени и знаку вызывающего (дух металла к Железному ваятелю, дух знаний – к Кахалиту).
- 1 или больше – Дух превосходит рангом вервольфа.
- 1 – Попытка вызвать конкретного духа.
- 3 – Попытка вызвать конкретного духа с расстояния в 1 милю и больше.
- 5 – Попытка вызвать конкретного духа с расстояния в 10 миль и больше.

Обряд исцеления (•••)

Все, кто чрезмерно превозносит сверхъестественную мощь оборотней – ошибаются. Некоторые раны, вроде нанесённых серебром, наносят слишком серьёзный урон, чтобы лечить их с большой скоростью. Обряд Исцеления – ответ Урата на эту проблему. Он настолько ускоряет регенеративные способности вервольфа, что тот может исцелить даже самые тяжёлые травмы. Но, при всём могуществе этого ритуала, не стоит его переоценивать – израненный оборотень может просто не пережить необходимое время.

Выполнение ритуала: Мастер ритуала собирает вокруг себя всех, кого хочет исцелить, расставив их через равное расстояние – как спицы колеса или деления компаса. Он поёт или проговаривает мольбу к духам предков или милосердия, промывая раны каждого из раненых водой (или заливая языком). В отличие от большинства обрядов, этот не включает в себя вой. Эта тихая, напряжённая церемония обычно проводится для состайников.

Цена: 2 Эссенции за каждое исцелённое повреждение.

Бросок: Гармония.

Действие: Продолжительное (от 5 до 25 успехов; бросок соответствует 15 минутам).

Результаты броска

Полный провал: Ритуал терпит неудачу и не может быть повторён до следующего восхода Луны.

Провал: Ритуал терпит неудачу; вервольф может попробовать вновь.

Успех: Ритуалист заживляет до пяти пунктов агgravированных повреждений, каждое из которых требует трату 2 очков Эссенции и пяти набранных успехов. Эссенцию может предоставить как мастер обрядов, так и кто-то из раненых, или все участники сразу; она тратится до начала обряда, чтобы предоставить нужную мощь.

Количество потраченной Эссенции определяет как длительность, так и возможности ритуала. Если оборотень отдал 4 пункта, он может исцелить две раны, как только наберёт 10 успехов. Можно распределить эффекты обряда между всеми его участниками, включая самого ритуалиста, пока они остаются в пределах вытянутой руки друг от друга.

Если объект без сознания, мастер ритуалов может самовольно использовать его Эссенцию для исцеления, ведь, фактически, он направляет ресурсы организма на самоисцеление. Однако цель, находящуюся в сознании, нельзя заставить потратить её собственную Эссенцию.

Ритуал над одним и тем же объектом может быть проведён не чаще раза в день. Он не может исцелить никого кроме оборотней, так как направлен именно на усиление их способностей.

Исключительный успех: Никаких эффектов, кроме большего числа успехов.

Обряд инициации (•••)

Как только молодой вервольф узнаёт, кто он есть, ему дают шанс присоединиться к тому, или иному племени. Иногда другие оборотни давят на него, призывая вступить в племя и ссылаясь на происхождение или «судьбу», но последнее слово всё равно остаётся за ним. Поскольку это очень важное решение, практически определяющее жизнь дальнейшую жизнь вервольфа, его сопровождает особый ритуал.

Первая часть является отбором новичков по необходимым в племени качествам. Испытание может быть физическим или интеллектуальным, требующим преодолеть тяжёлые, болезненные или неприятные нагрузки. Самые жёсткие мастера проводят обряд по принципу – «выживи или умри», остальные стараются свести риск к минимуму, но проверка никогда не сводится к простой формальности. Пройдя испытание, оборотень приносит Клятву Луны, включая запрет своего нового племени, и становится его полноправным членом – что часто является поводом для весёлых гуляний.

Выполнение ритуала: Инициирование различается не только по племенам, но даже от области к области. Обычно он сопровождается сбором соплеменников, но некоторые приносят Клятву в уединении, в присутствии лишь мастера обрядов. Существует несколько общепринятых правил, но по желанию игроков и Рассказчика даже их можно игнорировать. Неизменно одно – каждый претендент должен иметь хотя бы одно очко в племенном Почёте (Костяная тень, к примеру, должен обладать уровнем Мудрости).

Во-первых, мастер обращается к тотему племени, прося наблюдать за ритуалом и определить, достоин ли соискатель. В некоторых случаях за персонажа должен поручиться родственник или покровитель.

Испытания очень сильно различаются, но всегда отражают идеалы племени. Обычно проверка проходит ночью и занимает несколько часов, хотя некоторые тесты на выдержку длятся дольше. Если персонаж прилагает все усилия, но проигрывает (падает от усталости), ритуалист может дать ему время на подготовку и повторить экзамен через пару месяцев. Если же вервольф сам прерывает тест, он теряет свой шанс и должен, либо прибиться к другому племени, либо стать Призрачным волком.

Прежде, чем присягнуть Луне, новичок проходит ритуальное омовение (хотя Кровавые когти зачастую предпочитают, чтобы оборотень, принося Клятву, всё ещё был покрыт своей кровью). Мастер ритуалов и собравшиеся соплеменники призывают одного из слуг тотема, чтобы тот засвидетельствовал присягу, после чего ритуалист демонстративно называет вервольфа прозвищем (если оно есть), признавая как равного члена племени. (По сути, последний бросок костей отражает Клятву и признание окружающих).

Бросок: Гармония.

Действие: Продолжительное (10 успехов; каждый бросок соответствует минуте).

Результаты броска

Полный провал: Ритуалист возмутил тотема, испортив такой важный обряд. В следующие три лунных месяца он получает -2 ко всем Социальным броскам, направленным на соплеменников и духов из выводка тотема.

Провал: Мастер обрядов не смог набрать нужного количества успехов. Считается, что он не произвёл впечатления на тотем, и новичок не может быть принят в племя. Обряд не может быть повторён для этого новичка до конца месяца.

Успех: Претендент принят в племя.

Исключительный успех: Новичок был принят благосклонно. Следующие три лунных месяца он получает дополнительный дайс на Социальные броски, обращенные к соплеменникам и духам из выводка тотема.

Распространённые модификаторы

+2 – Персонаж отлично выдержал испытание.

-2 – Персонаж плохо выдержал испытание.

Любовь луны (•••)

С древнейших времён дети Отца Волка поняли, что их помощники и домочадцы не выносят вида Далу, Урхан или Гауру. Как бы оборотни не берегли свои семьи, иногда им приходилось принимать боевые формы на глазах у Родичей, а Лунатизм был настолько пугающим, что даже близкие и любимые люди разбегались в ужасе, что порой приводило к смертельному исходу. Это особенно огорчало Итеуров, и, по преданию, именно они обратились к Эмахэн Идус, чтобы та хоть как-то оградила их от такой участи. Мать Луна сжалилась и научила их этому обряду, позволяющему ослабить действие Лунатизма – хотя бы на тех, в ком есть волчья кровь.

Выполнение ритуала: Ритуалист берёт руки объекта в свои и ведёт его, вычитывая на Первом Наречии просьбу принять этого человека. Они оба должны положить перед собой серебряную монету, как Подношение для духов Луны. Мастер обрядов режет себе палец или руку, и кровью рисует знак Луны на лице человека. Наконец, последние капли он проливает на монеты (которые исчезнут в облачке тумана, насланного Луни), одновременно с этим протяжно, умоляюще завывая.

Объект может обладать достоинством Волчья Кровь, эффект которого складывается с действием обряда.

Бросок: Гармония.

Действие: Продолжительное (10 успехов; каждый бросок соответствует минуте).

Результаты броска

Полный провал: Страх объекта усилен, он реагирует на Лунатизм, как если бы его Воля была ниже на два пункта (но не ниже 1). Ритуал нельзя повторить до конца сцены.

Провал: Успехи не набраны. Если ритуал не удалось завершить, мастер, возможно, не должен повторять его до конца месяца.

Успех: Объект реагирует на Лунатизм, как если бы его Сила была на два пункта выше (максимум – 10) до конца лунной фазы (обычно – трое суток).

Исключительный успех: Набрано 15+ успехов. Защита повышается, человек реагирует на Лунатизм, как если бы его Воля была выше на три пункта по сравнению с нормальной.

Священная охота (•••)

Этот древний обряд подтверждает, что вервольфы – охотники не только в мире плоти, но и в мире духа. Проводя ритуал, мастер отмечает духа как законную добычу стаи – выманив его из убежища и, в конечном счёте, прикончив, вервольфы читают быструю молитву, выражая благодарность духам за эту жертву, и поглощают Эссенцию жертвы.

Охота может начаться как в Тени, так и в физическом мире. Ритуалист должен либо держать духа в непосредственной близости, либо точно знать, кого он собрался ловить. Если дух был пойман заранее, ему дают фору (обычно около часа) чтобы сбежал или спрятался, после чего стая устремляется в погоню.

Если действие происходит в материальном мире, стая должна исполнить Благословение охоты на духов, прежде чем начать погоню. Некоторые духи могут вселиться в животных, связанных с их ипостасью (или людей – если действие происходит в городе), и пронести существенное количество Эссенции из царства теней. Правда, в этом случае считается, что дух нарушил правила охоты и его выживание в конце не гарантировано.

Поймав добычу, вервольфы могут забрать столько Эссенции, сколько хотят, но они связаны традицией, оставлять духу хотя бы малую часть. В конце концов – охота священна, а вервольфы должны уважать свою добычу.

Выполнение ритуала: Мастер ритуалов помечает на карте территорию, в пределах которой проходит охота (она должна быть не меньше половины территории стаи по площади). После этого он сжигает карту вместе с Подношением для вызванного духа, а

состайники тем временем воют и поют, напоминая духам о древнем обязательстве подчиняться обряду.

Охоту для стаи или любого её члена можно проводить лишь раз в ночь.

Бросок: Гармония.

Действие: Продолжительное (10 успехов; каждый бросок соответствует минуте) для собственно ритуала. Охота же может занять от пары часов до всей ночи; обычно каждый потраченный бросок приравнивают к часу. С точки зрения других ритуалов или Даров, преследование рассматривается как одна сцена.

Результаты броска

Полный провал: Ритуалист ошибается с выбором добычи, и может даже призвать сильного и опасного обитателя Тени. Даже если вервольфы смогут его загнать, они не получат никакой добавочной сущности.

Провал: Успехи не набраны.

Успех: Выбранный дух отмечен как добыча, и оборотни, поймав его, смогут разделить между собой его Эссенцию. Граница охотничьей зоны сохраняется до восхода Солнца и дух не может её пересечь. Цель оставляет за собой след, различаемый вервольфами как в Тени, так и в физическом мире.

При дележе Эссенции мастер обрядов получает остаток. К примеру, если три вервольфа поймали духа с Эссенцией 10, двое получают по три очка, а ритуалист – четыре. Но нельзя забывать, что честь требует оставить духу хотя бы один пункт – иначе вервольф должен пробросить три дайса на сохранение Гармонии от 5 и выше.

В **Главе четвёртой** описаны правила создания антагонистов, которые можно использовать для моделирования ритуальной добычи. **Приложение первое** также может помочь вам обогатить образ духа деталями. Ритуал не может быть применён на духах уровня служителя и выше – они соперники и противники, а не жертвы.

Исключительный успех: Накоплено +15 успехов. Ритуал хорошо выполнен и вселяет уверенность в состайников. Каждый из них возвращает по одному потраченному ранее очку Воли.

Пробуждение духов (•••)

Когда появилась Вуаль, и два мира оказались разделены, многие духи уснули и их голоса перестали звучать. Много лет прошло с тех пор, и появилось бесчисленное множество объектов, не имеющих своего духовного отражения. И хотя духи густо населяют Тень, огромное количество мест и предметов ждёт своего «пробуждения».

Этот обряд – сродни азартной игре, поскольку пробуждённая сущность отнюдь не обязана испытывать к ритуалисту симпатию и благодарность. Дух будет действовать соответственно своей природе – не больше, не меньше. Оборотень может убедить недавно пробуждённый дух автомобиля разогнать его физический аналог до большой скорости на гонках, но пробуждение огня для него может быть также опасно, как и для его врагов. Но всё же, оно даёт вервольфам новые потенциальные ресурсы, которые те могут использовать (например, пробудить дух оружия и обратить его против владельца). И оно, в конце концов, рождает новую искру жизни в Теневом Царстве.

Выполнение ритуала: Ритуалист бьёт в барабаны, танцует, напевает и совершает другие ритмичные действия, двигаясь вокруг предмета. Кульминация – громкий вой, призванный снять с духа оковы сна.

Бросок: Гармония.

Действие: Продолжительное (15 успехов; каждый бросок соответствует минуте).

Результаты броска

Полный провал: Все успехи потеряны. Ритуалист провалился и не может повторить попытку следующие 24 часа.

Провал: Успехи не набраны.

Успех: Ритуал успешно выполнен на материальном объекте или месте, порождая у него духовный аналог в царстве теней. Пробуждённым духом является посланник с Рангом 1 и средними для своего класса показателями. Он связан с предметом или животным, но не напрямую, и не обязан находиться рядом с ними. Обряд, проведённый над доbermanом, разбудит дух собаки, но он не обязательно похож на эту породу. Ритуал не действует на животных, чья сущность уже пробуждена, и на разумных существ. До конца сцены, мастер обрядов получает +1 на все броски, связанные с пробудившимся духом, который, к тому же, в самые первые часы своего существования очень внушаем.

Исключительный успех: Набрано 20+ успехов. Повышается шанс на хорошее отношение духа к ритуалисту.

Создание фетиша (**)**

Создание фетиша – сложный и утончённый ритуал с множеством нюансов, но конечная цель одна: создание предмета с необычными свойствами, к которому привязан дух. Если дух должным образом успокоен, объект получает странную мощь, несравнимую с обычными вещами.

Этот ритуал требует наличие рядом миролюбивого или хотя бы относительно сговорчивого духа – его можно призвать с помощью другого ритуала, захватить силой (в этом случае может пригодиться Барьер от духов) или просто убедить сотрудничать. С каждым предметом могут быть связаны духи только определённого вида (см. Главу третью).

Если в фетиш заложен враждебный дух, он будет постепенно портиться, и когда это случится, «пленник», скорее всего, окажется на воле. Большинство духов будут рады выбраться на свободу, но могут согласиться на повторное заточение после небольшой передышки.

Выполнение ритуала: Предмет помещается в центре священного круга. Ритуалист, тратит некоторое количество Эссенции и сжигает небольшое Подношение. После чего, двигаясь по сужающейся спирали к кругу, на Первом наречии описывает свойства фетиша. Уровень фетиша соответствует Рангу духа – для одноуровневого амулета хватит посланника, а фетишу третьего уровня нужен служитель. Исключение – фетиши пятого ранга, которым необходимы редкие и сильные сущности. Подробнее фетиши и духи описаны в Главе 3.

Цена: 1 Эссенция за каждый уровень фетиша.

Бросок: Гармония.

Действие: Продолжительное (15 успехов + 10 успехов за уровень; каждый бросок соответствует минуте).

Результаты броска

Полный провал: Все успехи сгорели; сосуд разрушен, и дух оказался на воле.

Провал: Успехи не набраны.

Успех: Ритуал успешно завершён, и фетиш был создан.

Исключительный успех: Нет дополнительных эффектов.

Распространённые модификаторы

+2 – Подношение очень значимо для духа.

+1 – Дух симпатизирует оборотням или их целям.

+1 или больше – Вервольф превосходит духа рангом.

+1 – Подношение значимо для духа.

+1 – Фетиш высокого качества.

-1 или больше – Дух превосходит рангом вервольфа.

-1 – Фетиш низкого качества.

-2 – Дух враждебен оборотням или их целям.

Ритуал избрания земли (••••)

Многие стаи стараются перестроить территорию под свой вкус. Физически, это выражаться в разных вещах - от посадки деревьев до убийства неудобных людей. Изменения в мире духа требуют куда больше времени – за исключением нескольких методов, одним из которых является этот ритуал. Избрание Земли позволяет вервольфам обеспечить нужный вид Эссенции и в своей вотчине, возможно, привлекать только желанных духов, отваживая остальных.

Выполнение ритуала: Ритуал требует наличия локуса, на котором фокусируется его действие. Детали разнятся в зависимости от стаи и целей, которая она преследует. Например, резонанс с духами силы достигается церемониальными боями и водружением массивных камней. Для привлечения страха используются тщательно организованные (но внешне случайные) случаи физического насилия и Лунатизм. Стая действует по четыре часа днём или ночью, достигая высшей активности в выбранный мастером обрядов момент.

Бросок: Гармония.

Действие: Продолжительное (50 успехов; каждый бросок соответствует времени, затраченному в один день).

Результаты броска

Полный провал: Обряд провалился и мог вызвать могущественного враждебного духа.

Провал: Успехи не набраны.

Успех: Ритуал завершён и вызвал желаемый резонанс. Местный поток Эссенции был преобразован. До конца года члены стаи и их союзники-духи получают +1 на все броски, связанные с выбранным эффектом (например, на Медицину, если эффектом было исцеление).

Эффект действует в области, равной утроенному радиусу локуса (см. Раздел «Локус» в Главе третьей). То есть, если речь идёт о локусе второго уровня, эффект сказывается только в 15 ярдах от него. Соответственно, растёт спрос на крупные и мощные «места силы». Если стая не убережёт свою территорию, действие обряда немедленно закончится.

Исключительный успех: Накоплено 55+ успехов. В течение 24 часов после завершения ритуала персонажи получают бонус +2 к соответствующим броскам.

Погружение в Тень (•••••)

Происхождение данного ритуала теряется в глубине истории, известно лишь, что его изобрели уже после смерти Отца Волка, в надежде удержать окончательное разделение Тени и физического мира.

Этот могущественный обряд позволяет создать локус, место, где дух и плоть сближаются друг с другом. Церемония трудна и опасна – ведь локус может быть не только ценным ресурсом, но и дорогой для ужасов теневого царства.

Обряд требует большого количества Эссенции, которой должен быть насыщен объект перед тем, как колдовство его изменит. Поскольку далеко не все стаи могут собрать достаточное количество энергии (ещё меньше рискнут остаться настолько беззащитными), поэтому в большинстве случаев оборотням нужны Священные камни. Призванные духи очень разнообразны – мудрый ритуалист выберет духа, сильного в местных масштабах, но не настолько, чтобы он стал новым конкурентом.

Подробнее области мира духов описаны в **Приложении первом**.

Выполнение ритуала: Сначала мастер ритуалов выбирает объект; желательно, чтобы через некоторое (длительное) время он мог стать локусом самостоятельно. Вервольфы складывают вокруг него священные камни наподобие усечённой пирамиды, после чего каждый обрезает себе руку и по очереди проливает на камни кровь. Мастер опускает в неё коготь, и чертит им специальные глифы, направляющие Эссенцию в нужное русло.

Дальше начинается долгая и утомительная пляска, сопровождаемая воем, чтением заклинаний и даже ритуальными поединками для повышения эмоциональной энергии. Обряд наполовину импровизирован, ритуалист знает лишь общий настрой, на который наводит всю группу. Кульминация – одновременный могучий вой, направленный сквозь Вуаль в Тень и призванный спясть материю и дух.

Ритуал не может быть завершён в призрачной пустоши.

Цена: 10 Эссенций + 20 Эссенций за каждый уровень локуса.

Бросок: Выносливость + Оккультизм/Гармония.

Ритуал очень сложен и требует множественных бросков. Сам по себе, он начинается с одного продолжительного броска Гармонии. Однако каждый час действия сопровождается броском на Выносливость + Оккультизм, чтобы определить степень истощённости участника. При этом каждые два часа на этот бросок налагается штраф -1 (например, -1 на втором и третьем часу, -2 – на четвёртом и пятом и т.д.). Полный провал означает, что оборотень потерял сознание от нагрузки. Если провалился ритуалист – обряд автоматически срывается.

В то же время, есть и положительная черта – все участники, кроме ритуалиста, получают по очку Эссенции для создания локуса (для иных целей её использовать нельзя). Кроме того, они могут тратить собственную Эссенцию: по 3 очка на ритуальном кровопролитии и 1 очко за каждый час работы.

Действие: Продолжительное (20 + 5 успехов за уровень локуса; каждый бросок – один час).

Результаты броска

Полный провал: Ритуал сорвался, и его нужно начинать вновь. Вся потраченная Эссенция сгорает.

Провал: Успехи не набраны, но ритуалист и его состайники могут тратить Эссенцию до конца часа.

Успех: Обряд завершён, и место становится одноуровневым локусом. Уровень можно повышать по одному за 5 успехов и 20 пунктов Эссенции, при условии, что это не убьёт ритуалиста.

Выгоды от наличия локуса описаны в **Главе третьей**.

Исключительный успех: Нет особых преимуществ.

Разрыв Вуали (•••••)

С возникновением Вуали Урата потеряли возможность свободно гулять между мирами духа и плоти, как когда-то могли их предки. Теперь им необходимы локусы, где ткань Вуали истончается и мир дух близок к материальному. Впрочем, могущественные вервольфы могут обойтись и без них – и Разрыв Вуали один из лучших методов. С его помощью стая оборотней может мгновенно войти или выйти из Тени.

Выполнение ритуала: Ритуалист должен принять форму Далу, поскольку ему потребуются более мощные когти. Ими он, с помощью серии пассивов, чертит в воздухе мистические символы. Постепенно он чувствует всё больше сопротивление, поскольку когти впиваются в Вуаль, и в конце образуется мягкая мембрана, через которую стая может проникнуть в другой мир.

Бросок: Гармония.

Действие: Продолжительное (20 успехов; каждый бросок соответствует минуте).

Результаты броска

Полный провал: Все успехи потеряны и вервольфам не удалось создать проход. При этом через Вуаль мог проникнуть некий злой дух.

Провал: Успехи не набраны.

Успех: Проход успешно создан и функционирует. Кроме вервольфов через него могут проникнуть различные духи, хотя они обычно признают возможности стаи и не спешат лезть на рожон. Люди, вампиры и прочие лишённые Эссенции существа могут попытаться

его использовать, но это потребует немалых затрат Воли и успешного броска Самообладание + Решительность.

Исключительный успех: Набрано 5 и больше дополнительных успехов. Проход открывается с поразительной скоростью, оповещая духов о могуществе стаи. Большинство из них разбегается, освобождая для оборотней место. В остальном, обряд действует, как описано.

Распространённые модификаторы

Этому ритуалу соответствуют модификаторы, влияющие на толщину Вуали (см. **Главу третью**), даже если его активация происходит в Тени.

Бешилу мчались к нему, прыгая по балкам со своим знаменитым проворством. Издали они сами были похожи на оборотней (только поменьше), но Элиасу так не казалось. Он-то знал всё об этих отвратительных паразитах – как и о жутких следах разрушений и смерти, которые они оставляют за собой. Непосредственно это гнездо смогло разорвать ткань Вуали внизу, в канализационных коллекторах – выпустив целый сонм духов холеры, проказы и дизентерии, которые тут же разлетелись кто куда. Люди и животные заболевали целыми группами, и стае пришлось потратить не одну неделю на то, чтобы загнать тварей обратно – а затем найти место, из которого они вылезли. Так они и обнаружили лёжку Бешилу. И теперь план Урата переходил в финальную стадию. Несколько минут назад Элиас забрался в туннель в человеческом облике, чтобы привлечь внимание крыс, а затем, убегая, заманить их к люку у опустевшей на ночь стройки. Сейчас он сидел, забравшись на стальной каркас здания, и настороженно поджидал врагов.

Глаза первого Бешилу расширились, когда он увидел, как Элиас перекидывается в Гауру. Сонм мудро попытался сбежать, но оборотень ловко ухватил его за мясистый хвост и отправил в полёт, прежде чем развернуться к следующему. Страх в уродливых красных глазках отозвался музыкой в сознании Элиаса, он прыгнул и одним ударом превратил ненавистную морду в отбивную. Ещё один Бешилу кинулся на спину вервольфа, но тот укусил его в воздухе, вырвал горло и отшвырнул захлёбывающееся кровью, изуродованное существо в сторону.

Они продолжали прибывать, но это было нормально – вой из туннеля говорил о том, что састайники на подходе. Теперь крысам некуда бежать.

Глава третья: Особые правила и системы

*Демонический волк не представляет угрозы.
Его укусы подействуют, только если сама жертва была наполнена злобой.*
Доктор Ализеяс, “Волк”.

Оборотни способны к той же деятельности, что и люди. Они могут думать, рассуждать, следовать правилам и традициям, использовать технику и оружие. Они создали – причём втайне от человечества – глубокое и сложное племенное общество, и подобно другим живым существам они стремятся к социальным и семейным контактам. Стаи связаны не только личными отношениями оборотней, но и духовно – через тотем. Пусть Народ во многом лишился благосклонности духов, пусть племена не ладят между собой – но у них есть то, чего нет у всех прочих существ.

Старые легенды, которые некогда шёпотом пересказывали у костра, сменились сюжетами кинолент, но и те, и другие говорят одно: оборотень – это чудовище, человек, превратившийся в волка и поедающий мясо других людей. Оборотни не боятся ран, а некоторые мифы утверждали, что вервольф не может умереть даже *при всём желании*. И какими бы искажёнными и неточными ни были эти предания, в одном они не ошибаются: оборотни в состоянии перенести великое множество ран, прежде чем его жизнь окажется в настоящей опасности.

Люди могли бы увидеть в Урата бездумных животных – если бы они вообще их видели. В большинстве случаев волков скрывает Лунатизм, безумие, насланное ими на смертных. Это может показаться жестоким, но, как объяснит любой вервольф, куда лучше альтернативы. Клятва Луны требует держать человеческое стадо в неведении, так что случайного свидетеля, иммунного к Лунатизму, скорее всего, убьют. Что вполне соответствует Нравственности оборотней. И Лунатизм, и Гармония описаны в соответствующих разделах этой главы.

Наконец, здесь будут расписаны социальные аспекты жизни Урата. Текущая глава даёт общее представление о поиске (или создании) стайного тотема. Кроме того, она расскажет о продвижении оборотней в их зверином обществе, и что это значит с точки зрения механики и Повествования.

Регенерация

Тела Урата способны выдержать серьёзнейшие повреждения, не перестав при этом нормально функционировать. Их тела восстанавливаются с колоссальной скоростью: даже проникающие раны и сломанные кости заживают за минуты без следа. Если вервольфа пытаются убить обычными средствами, за редкими исключениями он просто бросается наземь и меняет обличье... после чего нападающие будут неприятно удивлены, увидев несущийся на них комок шерсти и ощеренных клыков. Только серебро работает против вервольфа хоть сколько-нибудь надёжно.

- Регенерация, как и нормальное лечение, всегда действует справа налево по шкале Здоровья. Сначала восстанавливаются тупые, а затем – летальные повреждения.

- Регенерация всегда активируется в начале хода персонажа, перед его основными действиями.

- Все Урата, независимо от состояния и ситуации, заживают по пункту тупых повреждений *за раунд*. Это происходит произвольно и не требует траты действия.

- Персонаж может вложить пункт Эссенции в пассивное устранение одного очка летального урона. Если Древний зов оборотня достаточно высок для траты сразу нескольких очков Эссенции в ход, он даже может исцелиться “на все”. Оборотень

способен лечиться таким способом, даже находясь без сознания и истекая кровью. Но в этом случае в ход заживают только летальные раны, лечить их одновременно с тупыми нельзя.

Без траты Эссенции оборотни исцеляют летальные травмы с той же скоростью, с которой люди исцеляют тупые: по пункту за 15 минут.

Регенерация летальных травм (неважно, бесплатная или за Эссенцию) изменяет правило «справа налево». Если вервольф получил несколько тупых травм с правой стороны линии Здоровья, и летальную – с левой, последняя исцелится раньше. Несколько летальных ран могут быть исцелены за трату Эссенции, опять же быстрее тупых.

Скажем, Здоровье персонажа выглядит так:



При обычной регенерации через два хода персонаж залечит два пункта тупого урона. В конечном итоге шкала Здоровья примет следующий вид:



Однако игрок может, например, в один ход потратить очко Эссенции и вылечить правую летальную рану. В этом случае клетки Здоровья будут выглядеть так:



Если подобное позволяет сила Древнего зова, за раунд можно исцелять по две летальные раны и больше. Например:



- Оборотни не поглощают аггравированных повреждений, они должны заживать их либо обычным образом (причём, с той же скоростью, что и люди), либо использовать сверхъестественные методы, вроде Ритуала исцеления.

- Регенерация во всех формах проходит одинаково, и в Хишу оборотень исцеляется также быстро, как и в Гауру. Это, кстати, одна из сложностей при общении с людьми. Несчастный случай может произойти в любой момент, а слишком лёгкое заживление ран ставит под угрозу секрет Народа.

- Оборотни, не прошедшие Первое превращение, восстанавливают Здоровье по тем же правилам, что и обычные люди.

- Если оборотень находится без сознания или убит, он немедленно перекидывается в Хишу.

- Некоторые формы предоставляют вервольфу дополнительные очки Выносливости или Размера, и как следствие, в данной форме персонаж получает пункты Здоровья. Если затронуты эти бонусы, Урата, сменив форму, рискует упасть без сознания или даже погибнуть (см. описание смены обликов далее в этой главе). Чтобы избежать подобной участи, оборотню не мешает подлечиться перед принятием более уязвимого облика (что может быть проблематично, если речь идёт о Гауру).

- Оборотни обладают иммунитетом к обычным заболеваниям, инфекциям и отклонениям, хотя могут быть поражены болезням потустороннего происхождения.

- Оборотень, обладающий Преимуществом Быстрое выздоровление, устраняет по очку летального урона каждые 8 минут, а agravированного – за 4 дня. На регенерацию тупых повреждений Преимущество не действует.

Серебро

Легенды гласят, что Луна разгневалась, узнав о гибели Отца Волка, и наложила страшное проклятие на своих отпрысков. С тех пор серебро, её священный металл, обжигает вервольфов при соприкосновении. И хотя с тех пор Луны уже успели принести весть о частичном прощении Отверженных, проклятие нельзя снять целиком.

Серебряное оружие (и в частности – пули) вызывает agravированные повреждения вместо тупых или летальных. Например, если стрелок попадает в оборотня серебряной пулей и наносит три пункта урона, они будут agravированными. Для оказания подобного эффекта серебро должно быть чистым – сплавы, покрытия и составы вроде серебряного нитрата повреждений не наносят, хотя будут весьма неприятными и болезненными. Поскольку единственная разумная причина для использования такого оружия – убийство других вервольфов, его применение (и, в меньшей степени, ношение) серьёзно нарушают Гармонию.

Как ни крути, серебро – металл мягкий, и не слишком подходит для боевых целей, поэтому при оценке повреждений вычитается 1 дайс. То есть тяжёлая револьверная пуля, отлитая из «лунного металла», будет давать к броску не +3, а +2 дополнительных дайса.

Хотя считается, что серебро ранит одним прикосновением, это не соответствует действительности: заступничество Луны и дары её знаков ослабили проклятие. Впрочем, многие Урата рассказывают, будто Чистые племена страдают от него в полной мере, ведь их прародители так и не попросили прощения перед Матерью. И некоторые Кахалиты справедливо замечают, что Чистые никогда не используют серебряное оружие в своей охоте на Отверженных.

Нужно учесть, что agravированный урон, от серебра или других атак, может спровоцировать Смертельную сродь. Правила по ней смотрите ниже.

Смена обличий

Что как не умение изменять обличье можно назвать определяющим качеством оборотней? Каждый Урата способен принимать пять ключевых форм, и каждая из них обладает своими особенностями, включая модификаторы к характеристикам протагониста.

Для изменения формы оборотни призывают сверхъестественные силы, которые делают их мышцы, кости и сухожилия подвижными и податливыми, словно ртуть. В то время как большинство оборотней сконцентрированы на пяти обличьях, некоторые расширяют это наследие, меняя внешность в более широком диапазоне. Такие оборотни могут найтись в любом племени: часто они поддерживают связь с духами Луны. Через них эти вервольфы пытаются достичь истинной свободы превращений, сравнившись в последнем с Матерью Луной.

Система: Смена формы требует броска на Выносливость + Выживание + Древний зов (Выносливость считается по форме Хишу) и считается мгновенным действием. Исключительный успех позволяет меняться в качестве пассивного действия, что позволяет заниматься другими проблемами в пределах того же раунда. В качестве альтернативного варианта персонаж может потратить пункт Эссенции и также перекинуться в другую форму в качестве пассивного действия. Он может изменять форму без броска и каких-либо трат, пока в небе светит луна его знака. Возвращение в Хишу всегда считается бесплатным пассивным действием, поскольку эта человеческая форма знакома оборотню больше всего.

Независимо от последовательности, в какой персонаж меняет формы, все бонусы и штрафы начисляются на показатели Хишу. Ни одна характеристика при изменении не

падает до нуля – например, минимальное Манипулирование равно 1. Бонус к Скорости включает в себя как модификатор формы, так и бонусы к характеристикам. То есть, +7 в форме Уршул складывается из +2 к силе, +1 к Ловкости и +4 (за форму).

Защита во всех формах равна меньшему из показателей Ловкости и Сообразительности. Таким образом, у персонажа с Ловкостью 2 и Сообразительностью 3 Защита равна двум в человеческом виде и трём – в Гауру (поскольку там Ловкость получает +2).

Вследствие увеличения Размера и Выносливости к правому концу шкалы Здоровья прибавляются дополнительные пункты. Когда форма меняется на более уязвимую, раны либо переходят в соответствующие клетки Здоровья, либо усугубляют уже имеющиеся. Подробнее см. раздел “Временные очки Здоровья” в книге **World of Darkness Rulebook**.

Надо учесть, что Преимущество *Боевой стиль* работает только в формах Хишу и Далу. Все прочие анатомически не приспособлены к человеческим боевым искусствам. И, что важнее, в них Ярость предпочтительнее навыку.

После смерти или потери сознания, оборотень из любой формы немедленно переходит в Хишу.

Хишу: Человек

В этой форме оборотень не отличим от человека, и даже сверхъестественные способности обнаружения получают штраф -2. Легенды о пальцах одинаковой длины и сросшихся бровях – ерунда, у вервольфов подобное встречается не чаще, чем у нормальных людей. В этом обличье Урата не вызывают приступов Лунатизма.

В Хишу оборотни обычно стройны и здоровы на вид. В человеческой форме они могут кое-как говорить на Первом наречии, но их рты не приспособлены для многих звуков и речевых конструкций, поэтому произношение хромает. Вервольф может укусить противника, но для этого нужно использовать захват (см. описание захватов в книге **World of Darkness Rulebook**).

Характеристики: модификаторы отсутствуют

Далу: Почти человек

Сильнее и крепче человеческого, но достаточно компактная, Далу считается излюбленной формой оборотней при схватках с людьми (или боевых играх друг с другом). Она добавляет к Хишу 4-6 дюймов и 20-25 фунтов мышечной массы. Волосы грубеют, на лицах пробивается щетина (даже у женщин). Сами лица становятся угловатыми и зверообразными, в поведении появляются волчьи черты (оскал в гневе, тяжёлое дыхание от страха или волнения). Ногти и зубы удлиняются, но не до такой степени, чтобы наносить дополнительный ущерб (хотя они наносят летальные раны вместо тупых). При слабом освещении оборотень в Далу может походить на крупного малопривлекательного человека – пока свидетели не увидят в его глазах блеск хищника. Это обличье провоцирует Лунатизм, но до определенного предела. При проверке Лунатизма считается, что у наблюдателя 4 очка Воли больше, чем обычно (до максимального значения 10).

В Далу чувства вервольфа обостряются (хотя и не сравнимы с Урхан и Уршул). Оборотень может следить за человеком по запаху одеколона или звуку двигателя его машины и даже идти по такому следу. С точки зрения игромеханики это предоставляет вервольфу +2 дополнительных дайса ко всем броскам восприятия. В этом обличье оборотень уже может кусаться, однако для этого необходим захват.

Характеристики: Сила +1, Выносливость +1, Размер +1, Манипулирование -1, Скорость +1, Здоровье +2, броски на восприятие +2, укус наносит летальный урон.

Гауру: Человек-волк

Кошмарную Могущество и свирепость формы Гауру трудно сопоставить с историей Отверженных. Романтичные легенды о Матери Луне и Отце Волке кажутся далёкими и

неубедительными на фоне адского огня Ярости. Гауру прибавляет оборотням от двух до трёх футов роста (некоторые вымахивают в ней до трёх метров) и 200-250 фунтов массы. Тело сплошь покрывается шерстью того же окраса, что и в Урхан, а голова превращается в огромную волчью морду – хотя Урата в таком виде передвигаются в основном на двух ногах и сохраняют руки с подвижными большими пальцами. Сами руки удлиняются, на них вырастают длинные крепкие когти. Оборотень может с лёгкостью кусать добычу благодаря сильным челюстям. По-прежнему уступая Урхан, эта форма улучшает восприятие, добавляя три дайса на все броски. Персонажу также доступна возможность *выслеживания*.

Обличье Гауру часто называют “боевой формой”, и небезосновательно. Речь идёт не только о Силе и Стойкости, которые даёт этот облик: вервольф также черпает дополнительную Могущество в своей злобе, которая переполняет его сознание. Это разрушительная способность, которая позволяет в прямом смысле слова разрывать врагов на части, и мало кто из обитателей Мира Тьмы способен противостоять вервольфу в таком состоянии. Но, как известно, у всего есть цена.

Когти и зубы в Гауру наносят летальный урон (если не был применён Дар *Разящий удар*), причём атаки когтями получают +1 дайс, а клыками +2. Вервольф не должен захватывать цель, чтобы её укусить. Персонаж вызывает у людей Лунатизм без каких-либо модификаторов к их Воле.

Вервольф, принявший обличье Гауру, невосприимчив к штрафам от ран, пока не заполнится вся шкала Здоровья. До этого момента вервольф просто не чувствует боли. Он не проходит проверок на потерю сознания, даже если самая правая клетка Здоровья отмечена символом тупого урона. Эффекты от ран проявляются только в том случае, когда самая правая клетка Здоровья отмечается летальным или аггравированным уроном, в случае чего оборотень либо начинает истекать кровью, либо умирает.

Он может тратить очки Воли по обычным правилам, в то время как Защита и Атрибуты, предназначенные для сопротивления (Выносливость, Самообладание и Решительность) получают бонусы и модификаторы за счёт Ярости.

В боевой форме персонаж *обязан* тратить каждый раунд либо на атаку противника, либо на попытку его догнать (как вариант, он может швырнуть в него чем-нибудь тяжёлым). Если противник оказывается вне досягаемости (например, маг становится невидимым) или погибает, в конце раунда оборотень рискует «сорваться» на любом подвернувшемся объекте, будь то машина, труп или просто стена. За этой единственной оговоркой персонажи, принявшие Гауру, всё ещё отличают своих от чужих и понимают, что упавший противник может быть опасен. Они могут самостоятельно выбирать цель для атаки: речь идёт лишь о том, что они обязаны атаковать, если есть такая возможность.

Если оборотень пытается сделать что-либо кроме нападения – например, прочесть вывеску, обмолвиться парой слов с товарищем или спасти выскочившего на дорогу ребёнка, он проводит пассивный бросок на Решительность + Самообладание. В случае успеха он совершает заявленное действие, в случае провала – впадает в Смертельную ярость. Тот же принцип действует при работе с Дарами и фетишами: их можно активировать только при удачном броске, только если их действие пассивное и только если они направлены на прямую атаку. Иными словами, Урата может заключить противника в *Мёртвую хватку*, но не в состоянии использовать Дар *Обратно по следам* (поскольку это не боевой Дар) или *Удар грома* (поскольку он требует мгновенного, а не пассивного действия).

Также вервольф в Гауру автоматически проваливает все проверки, основанные на Ментальных и Социальных характеристиках, не считая Даров. Он, однако, может открывать двери, брать предметы и совершать прочие действия, не требующие проверок. Практически все Ментальные и Социальные Атрибуты и Навыки просто считаются нулевыми – за исключением Решительности, Самообладания и Запугивания.

Человеческая речь в этом облике воспроизводится с трудом. Бросок на Решительность + Самообладание позволяет выдавать отдельные короткие фразы (например, «Свежее мясо», «Сейчас ты умрёшь» и что-нибудь столь же пугающее). На Первом наречии оборотень может говорить свободно, но с небольшим акцентом. Он не в состоянии использовать сложные приспособления: огнестрельное оружие, компьютеры, автомобили – всё, что состоит из нескольких движущихся частей. С холодным оружием оборотень обращается с той же грацией, что и с фонарным столбом.

Большой проблемой является то, что Урата получает -2 ко всем броскам на сопротивление *Курут*.

Из-за удушающей Ярости оборотень не может прибывать в боевой форме неограниченное время – количество доступных ходов равно Выносливости + Древнему зову (Выносливость считается по Хишу). По окончании этого срока персонаж должен либо сделать бросок на смену формы (Выносливость + Выживание + Древний зов), либо перекинуться за пункт Эссенции. Если он этого не делает, он автоматически принимает облик Хишу – что может быть опасно, поскольку аннулируются дополнительные пункты Здоровья. Также вервольф может сменить форму в любой момент до наступления Смертельной ярости.

Близость к Луне серьёзно усиливает оборотней. Когда в небе сияет Луна, соответствующая знаку протагониста, он может добавить связанный с ним Почёт к количеству раундов, отведенным на Гауру. Таким образом, в полнолуние Раху может находиться в Гауру на протяжении количества раундов, равного Выносливости + Древнему зову + Чистоте.

Единожды перекинувшись в Гауру, персонаж не может *добровольно* принять её снова в той же сцене. В то же время, если он впадает в Смертельную ярость, он *автоматически* превращается в Гауру, чтобы излить наполнивший его гнев.

Характеристики: Персонаж в Ярости обладает следующими модификаторами: Сила +2, Размер +2, Выносливость +2, Ловкость +1, Здоровье +4, Инициатива +1, Скорость +4, Броня 1/1, наносит летальные травмы (+1 когтями, +2 зубами), +3 к броскам восприятия, -2 к сопротивлению Смертельной ярости, автопровал Ментальных и Социальных бросков (кроме отмеченных выше). Преимущества вроде Боевых стилей (см. стр. 110 основной книги правил Мира Тьмы), требующие чёткости сознания и продуманных действий, не работают из-за всеподавляющей Ярости.

Уршул: Почти волк

Как и Далу, Уршул – промежуточная форма, совмещающая в себе Могущество и контроль над ней. Но если Далу позволяет объединять физическую силу с подобием человеческой внешности, то Уршул – часть возможностей Гауру с подвижностью Урхан.

В этом облике вервольф превращается в огромного волка – пять футов в холке и от шести до восьми – в длину. Массивная голова с мощными челюстями и сильные плечи дают отрывать от врага целые шматы плоти. Окраска такая же, как в форме Урхан. Человеческая речь невозможна, но доступно Первое наречие, пусть и в ограниченном варианте, а комбинация поз, жестов и запахов передаёт простейшие мысли в группе хорошо знакомых оборотней (по сути, в стае персонажа).

Как и Гауру, Уршул предоставляет 3 дайса на восприятие и возможность *выслеживания*. Когти и клыки наносят летальные повреждения, и вервольф способен кусать противников без предварительного захвата. Эта форма вызывает Лунатизм, но наблюдатели получают два очка к Воле на преодоление эффекта (с максимальным значением 10).

Характеристики: Сила +2, Выносливость +2, Ловкость +2, Манипулирование -3, Размер +1, Скорость +7, Инициатива +2, Здоровье +3, броски восприятия +3, наносит летальный урон.

Урхан: Волк

В этом обличье оборотень, как правило, не отличается от серого или красного волка, хотя Урата, происходящие из местностей, в которых не живут обычные волки, могут напоминать других псовых. Например, австралиец в Урхан может быть похож на собаку динго. Этот облик, как и Хишу, считается безупречным камуфляжем. Во-первых, люди без нужных знаний могут спутать волка с обычной дворнягой, а во-вторых – любые попытки определить природу оборотня сверхъестественными методами терпят штраф -2. В Урхан сложно устроить резню (в отличие от двух предыдущих форм), но стая волков валит добычу намного крупнее, чем они сами – так что не стоит недооценивать боевой потенциал оборотня в этом обличье. Главные козыри волчьего облика: скорость, скрытность и восприятие, которые идеально подходят для шпионажа.

В этом обличье оборотни могут общаться с обычными волками, хотя Урата, рождённые людьми нуждаются в пробуждении соответствующих инстинктов. Без этого им тяжело улавливать язык тела, запахи и вообще – справляться с обострившимися чувствами. В терминах игровой механики это выражается в виде штрафа от -1 до -3 к Социальным броскам на общение с волками, если перед этим персонаж с ними близко не контактировал (обычно хватает одной-двух недель). Человеческой речью в этом облике пользоваться нельзя, но можно кое-как общаться на Первом наречии (ничего сложнее фраз «За мной!» или «Опасность впереди!»), причём нужен успешный бросок на Манипулирование + Экспрессию. Можно использовать «волчью речь» при общении друг с другом на самом общем уровне. Броски Манипулирования при общении с людьми автоматически проваливаются, но Убеждение, Внушительность и Запугивание действуют на них как обычно.

В Урхан вервольфы наносят летальные раны и могут кусать жертв без предшествующего захвата. Лунатизма эта форма не вызывает. Естественно, персонаж может брать след, выслеживая добычу.

Характеристики: Ловкость +2, Выносливость +1, Размер -1, Скорость +5, Инициатива +2, броски восприятия +4, летальный урон при атаке зубами.

Курут: Смертельная ярость

Под этим названием известно состояние сильнейшей дикости – в нём герой игнорирует любую опасность и не заботится ни о чём, кроме уничтожения своей жертвы. Фраза «Смертельная ярость» многое значит для оборотней – это и напоминание о гибели Отца, и предупреждение о смертях, которые будут сопровождать Урата, идущего по такому пути. Однако истинное значение заключается в том, что поддавшийся Курут оборотень теряет в желании разрушать собственную личность – и рискует умереть смертью бешеного зверя, а не воина или охотника. Каждый приступ Ярости может стать для оборотня последним.

Причины Смертельной ярости

Вервольф теряет себя и впадает в Курут, когда что-то провоцирует его злобу и обрывает контроль над собой. В этом случае игрок может бросить Решительность + Самообладание, что позволяет сопротивляться подобному бешенству. Успех означает, что персонаж справился с приступом злобы, провал – что он автоматически перекидывается в Гауру (даже если успел истратить все доступные ходы) и срывается в Смертельную ярость.

Опасность Курут растёт, когда ситуация находится на грани жизни и смерти. В бою основными причинами такого состояния являются:

- получение аgravированного урона;
- исключительный успех при собственной атаке *или* атаке противника;
- заполнение одного из трёх последних пунктов Здоровья.

Но самое страшное заключается в том, что Курут может наступить и в абсолютно бытовой ситуации. К примеру, если волчица узнаёт, что её дружок изменял ей с кем-то ещё, она захочет одного – искупаться в его крови.

Высокая Гармония снижает риск сорваться – по крайней мере, в обыденной ситуации. Вервольф с низкой Гармонией воспринимает простое оскорбление как атаку, а малейшее неповиновение – как прямую угрозу. Недостаток самодисциплины превращает его оружие с чрезвычайно подвижным курком.

Ниже приведён список событий, которые могут стать поводом броска на Смертельную Ярость если персонаж находится не в бою. Игрок обязан проводить бросок, сталкиваясь с провокациями, соответствующими его уровню Гармонии или более высокому. Таким образом, оборотень с Гармонией 8 не должен проходить проверку, получив agravированное повреждение в мирной обстановке, а вот звероподобный монстр с Гармонией 2 проходит её при любом ранении или малейшей обиде.

9-10 Любимый человек или член стаи убит или тяжело ранен; предательство со стороны любимого человека/члена стаи;

7-8 Предательство союзника;

5-6 Случайный, полученный не в схватке agravированный урон; член стаи или любимый в опасности;

3-4 Ранение или унижение;

1-2 Оскорбление, вызов авторитету.

Рассказчику принадлежит последнее слово в вопросе, достаточно ли данного стимула для впадения в Курут; он же может назначить новые стимулы. Здесь необходимо чувство меры: назначать бросок часто – история погрязнет в беспорядочном насилии, назначать редко – игроки вообще перестанут опасаться крайностей и чудовищных граней в характере персонажа.

Пороки и Добродетели также влияют на Смертельную ярость в различных ситуациях. В частности, персонаж с высоким значением Веры может сдерживать гнев в присутствии предмета, с ней связанного (священник, церковь и т.д.). Или наоборот – поддастся Ярости, увидев, как кто-то кидает в церковь зажигательные бомбы или избивает пастора. По решению Рассказчика, Порок или Добродетель могут добавить/убавить один дайс к проверке сопротивления.



Глаза Зверя

Помимо обычных причин, Курут провоцируют некоторые возможности сверхъестественных созданий, окружающих Урата. Например, Дисциплина вампиров *Укрощение Зверя* и подобные ей способности зиждутся на манипулировании хищнической натурой жертвы. Если вервольф проваливает бросок на сопротивление, он автоматически срывается в Курут. Подробнее это описано в разделе “Сверхъестественный конфликт” в **Главе второй**.

В случае вышеописанного *Укрощения зверя* оборотень либо убегает – “подняв лисий хвост”, как говорят сами Урата, – либо, если ему удаётся набрать столько же успехов, сколько было у противника, просто впадает в Ярость. Конечно, если он набирает больше успехов, то просто сохраняет контроль над собой.



Эффекты Смертельной ярости

Бросок на сопротивление Курут делается пассивно, сразу после происшествия, которое повлекло вспышку ярости. В случае провала, персонаж перекидывается в Гауру (если не

перекинулся до этого), причём ограничений на число ходов нет – форма сохраняется, пока не минует Курут (обычно до конца сцены).

Находясь во власти Ярости, оборотень не воспринимает окружающих (друзей или врагов: для него эти слова утрачивают свой смысл) иначе, чем цель для атаки. Он нападает, убивает и нападает снова на всех, кто оказался в пределах досягаемости (очередность атак обычно определяет Рассказчик). Атаки прекратятся либо когда персонаж успокоится, либо когда у него останется меньше трёх пунктов Здоровья (вне зависимости от типа урона). Во втором случае действует инстинкт самосохранения.

Когда заполнен один из трёх последних пунктов Здоровья, вервольф не получает штраф за ранения, но подсознательно понимает опасность. Инстинкт требует выжить любым способом, и это превращается в чистый страх. Урата бежит от источника опасности так быстро, как только может; он будет по-прежнему кидаться на всех, кто ему мешает, но уже не чтобы убить, а чтобы убрать с дороги. Добравшись до какого-нибудь убежища, он останется там до конца описываемых событий (то есть, опять же, обычно до конца сцены). Такое состояние называется «лисий хвост». Если оно наступает посреди боя, вервольф немедленно поддаётся инстинктам.

Неважно, дерётся оборотень или бежит, он по-прежнему обладает всеми преимуществами боевой формы. Более того, все Ментальные и Социальные воздействия, включая Дары, вампирские Дисциплины, заклинания магов или другие сверхъестественные методы, получают -3. Крайне трудно заставить оборотня в Курут подчиниться или отступить, учитывая поглотившую его злобу.

Вервольф также подвержен всем недостаткам Гауру: он не способен использовать сложные инструменты и автоматически проваливает социальные и ментальные броски. Но есть исключение - если оборотень пытается сбежать, он не обязан каждый ход отвлекаться на уничтожение подручных объектов (см. в разделе «Гауру»). Персонаж не может использовать фетиши и Дары, кроме активированных ранее; не может добавить очки Воли к броскам или Защитным Атрибутам. Впрочем, он по-прежнему может устранять ранения за очки Эссенции.

В большинстве случаев Курут длится до конца сцены, но с разрешения Рассказчика, герой может раз в несколько ходов проходить проверку Самообладания + Решительности. Или же братья по стае могут попробовать достучаться до своего товарища.

Если повреждения персонажа превышают его пункты Здоровья (что соответствует потере сознания) и он при этом впадает в Смертельную ярость (например, если атака была исключительным успехом), бросок на сопротивление Курут должен назначаться до того, как персонаж впадёт в беспомощное состояние от ран. Это важно, поскольку форма Гауру предоставляет ему +4 пункта к Здоровью, позволяя выдержать то, с чем не справляются другие формы. Если бросок на сопротивление будет провален, оборотень перекинется в Гауру и останется в сознании; если успешен – персонаж останется в обычном состоянии со всеми его плюсами и минусами.

Игрок может воздержаться от броска на сопротивление, и его персонаж автоматически сорвётся в Курут. Это позволит дольше продержаться на ногах, но нельзя забывать, что раненый герой в Смертельной ярости может навлечь на себя ещё большую угрозу.



Духи и Смертельная ярость

В царстве теней прекрасно помнят о смерти Отца Волка и Вуали.

Впадая в Смертельную ярость, оборотень повторяет вспышку гнева, когда-то навсегда исковеркавшую мир – за это духи будут бояться и ненавидеть его. Это может отвлечь местных духов от Урата и его стаи.

Хотя не существует правил, точно отражающих данный аспект, Рассказчику следует использовать его в своих хрониках. Каждая вспышка Курут настраивает большинство

духов против оборотня, также как самая первая когда-то расколола семью Перворождённых.



Лунатизм

Люди всегда признавали способность Луны вдохновлять, разжигать воображение... и сводить с ума. Её дети, Урата, научились использовать эту силу в своих целях. Она стелется вокруг них, заражая окружающих тем безумием, которое растёт вместе с Луной и заставляет забыть, для чего людям нужна ночь. Это помешательство, которое люди называют «Лунатизм» – одновременно оружие и лучшая маскировка, которую могут получить Урата.

Лунатизм – не та способность, которую можно включить и выключить по желанию. Он затрагивает всех смертных, кто увидит любую из промежуточных форм вервольфа. Эффект скорее основан не на силах оборотней, а на человеческих слабостях, хотя никто не может сказать точно. Свидетели оказываются во власти собственных страхов, и большинство просто блокирует воспоминания об увиденном – те, кто остался в живых.

Действие Лунатизма может весьма различаться – наблюдатель бежит в панике, застывает на месте или с плачем забивается в угол, а степень помешательства зависит от Воли. Здесь существует определённая зависимость – люди получают +2 к Воле, увидев Урата в форме Уршул, и +4 – в форме Далу. Некоторые Дары, обряды и фетиши могут вызвать помешательство (но с бонусом +5 к Силе Воли). Дополнительные очки Воли учитываются только при сопротивлении Лунатизму и в любом случае не могут превысить 10.

Если перед свидетелем сразу несколько Урата в разных формах, действие рассчитывается по самому мощному эффекту. Так, если человек видит одного вервольфа в боевой форме, другого – в Уршул, а третьего – в Далу, то Лунатизм будет действовать по образцу Гауру. Безумие вызывают все оборотни, независимо от принадлежности, и даже отвергнувшие Луну Чистые пользуются её силой и защитой.

Эффекты Лунатизма:

- **Воля 1-2:** На этом уровне люди испытывают серьёзную травму и практически не могут противостоять вредоносному действию. Они не контролируют себя, могут получить инфаркт, вести себя по-звериному (рвать одежду и прятаться по углам) и совершать откровенно самоубийственные поступки, вроде прыжка с десятого этажа. Все броски получают штраф -5. Жертва не помнит о встрече с оборотнем и отказывается верить в неё, даже если ей представят железные доказательства.

- **Воля 3-4:** Это чуть ниже среднего уровня в Мире Тьмы. Люди бегут, как перепуганное стадо, все предпринятые действия (завести машину, перепрыгнуть через забор) переносят штраф -4. Жертва помнит происшествие лишь в самых общих чертах и всегда пытается его рационализировать. Вроде: «Да, три года назад я видел, как взбесившийся пёс напал на девушку. Я обычно не говорю об этом. Страшноватое зрелище».

- **Воля 5-7:** Средний уровень Воли, но человек по-прежнему подвержен Лунатизму. Свидетель будет напуган, хотя сможет отчасти контролировать себя. Если он прячется в здании, то закрывает дверь. Если его загнать в угол – начнёт отбиваться, пусть и бездумно. Модификатор на броски составляет -3. Сопутствующие события забываются, если что-то про них не напомним (похожий случай, допрос в полиции). Каждая попытка вспомнить детали требует проверки Интеллекта + Самообладания со штрафом -3 (см. стр. 44 основной книги правил Мира Тьмы). Успех позволит восстановить примерную картину; исключительный успех – воссоздать её во всех деталях. Но природа Урата останется скрытой: душа и разум человека попытаются всё забыть.

• **Воля 8-9:** Это исключительный самоконтроль. Жертва испытывает ужас и подсознательно хочет сбежать, но может потратить пункт Воли, чтобы сдерживаться в течение хода. Любое действие получает -1, кроме ходов, оплаченных за очки Воли. Человек навсегда сохраняет жуткий, туманный образ пережитых событий, но он должен приложить сознательное усилие, чтобы сосредоточиться на нём (необходимо успешно пробросить Интеллект + Самообладание со штрафом -2). Обычный успех даёт вспомнить общие детали, но не присутствие оборотня, исключительный – предельно ясно воссоздать случившееся.

• **Воля 10:** Редчайший случай – такие люди будто бы сделаны выкованы из железа. Они абсолютно не чувствительны к Лунатизму и встречу с оборотнем помнят так же чётко, как и любой заметный случай из своей жизни.

Даже фотографии и видеозаписи оборотней до некоторой степени защищены Лунатизмом. Конечно, они никого не пугают, но большинство людей (с Волей 8 и ниже) просто отказываются верить, что перед ними не монтаж.

Ни одна стая Урата не должна надеяться только на Лунатизм в вопросах конспирации. Достаточно волевой человек может преодолеть панику и сбежать, а потом – вспомнить произошедшее и попытаться выяснить, что же случилось. А раскрыться людям – значит серьёзно согрешить против Гармонии (см. стр. 181).

Все племена и даже некоторые Призрачные волки задумывались о том, что будет, если секрет Урата откроется. Некоторые полагают, что человечество поднимется против вервольфов, и тем придётся либо вырезать людей тысячами, либо погибнуть в борьбе. Другие уверены, что в этом случае Луна отвернется от Народа. Среди вервольфов издавна ходят легенды о тех, кто пытался рассказать правду родным или односельчанам. В итоге они были прокляты перманентным Лунатизмом и скитались, движимые только желанием разрушать, убивать и пожирать. В других историях рассказывается об Урата, которые лишались Ярости (как Волк из Губбио, попросивший прощения у Св. Франциска Ассизского) и остаток жизни доживали в шкурах безвольных овец.

Более практичные вервольфы обеспокоены другим – люди мало что знают о царстве теней, но если оборотни им откроются – узнают очень быстро. И что будет, если человечество нагрянет в *Хисил* со своей любимой идеологией “режь и жги”? Лучше оставить их в неведении – во всяком случае, пока.

Установка Рассказчика

Действие Лунатизма может выходить за рамки описанных правил, а люди иногда вспоминают подробности встреч с Урата. Рассказчик может назначить для любого персонажа-человека дополнительный бросок, временно повышающий его или её Волю. Пробрасывается Самообладание + Решительность, каждый успех добавляет по очку Воли (но только для преодоления эффектов Лунатизма). Эта установка обычно используется, чтобы обозначить потенциального врага Урата, даже если он не обладает отвагой и железной волей.

Рассказчику следует использовать этот метод аккуратно и не слишком часто – если куча людей может узнать о вервольфах, становится трудно поверить, что те вообще могли так долго скрываться. Однако, это удобный способ создания нового антагониста для стаи.

Глазами людей

Что же испытывает человек, находясь во власти Лунатизма? Мало кто может конкретизировать свои страхи, но они вызывают различные ощущения, в зависимости от формы вервольфа. Далу вызывает образ некоего опасного человека и страх быть убитым себе подобными; Уршул – напоминает о временах, когда человек мог стать едой для хищника. Но Гауру будит абсолютно ирреальный, сумасшедший ужас, выходящий далеко за пределы обычного кошмара. Свидетель *знает*, что этот зверь собирается сожрать его,

хотя никогда не видел его раньше и не предполагал, что такое может существовать. Оборотень – невероятный монстр из кошмарного сна... только во плоти.

Те, кто столкнулся с вервольфом, который в человеческом или волчьем облике использовал какие-то сверхъестественные силы (Дары или ритуалы) подвержен Лунатизму практически без изменений, а действие напоминает вызванное формой Гауру.

Массовый Лунатизм

Применение Лунатизма в толпе весьма рискованно и чревато непредвиденными последствиями: люди могут превратиться в разъярённую свору или перепуганное стадо. Рассказчик должен назначить бросок на Решительность + Самообладание для персонажа с самой высокой Воли. Успех означает, что он может до некоторой степени направлять толпу. Если этот человек просто хочет спастись, то остальные побегут следом, но он может также натравить их на оборотня. Свидетели, возможно, не помнят или не понимают случившихся событий, но они могут быть вовлечены в их обсуждение.

Этот феномен – одна из причин, почему Урата скрывают своё присутствие от людей. Они опасаются стадного инстинкта, ведь толпа может повернуть насилие против самой себя. Каждый знает: не можешь быть сильнее хищника – стань быстрее его добычи.

Лунатизм и волкокровные

При сопротивлении Лунатизму люди с Преимуществом *Волкокровные* получают на два очка Воли больше (с максимальным значением 10), чем другие смертные. Большинство по-прежнему может впасть в безумие и забыть встречу с оборотнем в Гауру, но самые волевые отлично сдерживают эффект этого помешательства. Ритуал *Любовь луны* может временно повысить способности волкокровных к сопротивлению Лунатизму до ещё больших уровней. Достаточно волевые люди, о которых заботится вервольф, могут знать истинную природу своего родителя, ребёнка, брата, сестры или любовника и даже немного разбираться в тяжёлой жизни Отверженных. Как ни крути, это приносит некоторое успокоение в мрачном мире Урата.

Лунатизм и сверхъестественные существа

Урата делят ночь со многими существами, такими как вампиры и смертные маги. Столкнувшись с подобными врагами, молодой оборотень узнаёт, что его самое многообещающее оружие – Лунатизм – не срабатывает на подобных созданиях. Луна утрачивают свою власть над разумом смертных, когда те узнают великую правду этого мира. И Обращение кровососов, и Пробуждение магов освобождает людей от влияния Лунатизма. Это ни в коем случае не означает, что они не могут быть испуганы встречей с оборотнями – просто такая реакция не обязательна. В игровых терминах это можно описать как иммунитет к эффектам Лунатизма у всех сверхъестественных созданий, включая смертных служителей (гулей и фамильяров).

Чувства

Одна из лучших особенностей оборотня – это восприятие, которое не уступает чутью волчьих кузенов (и даже превосходит его). Урата выбрали лучшее от обоих видов. У них цветное зрение: полноценное в Хишу, Далу и Гауру, и приглушённое – в Уршул и Урхан. Во всех формах, кроме Хишу, они отличаются тонким обаянием и слухом. Как следствие, их ощущения ярче, острее, и практически недоступны смертным. Едва ощутимые запахи могут рассказать вервольфу о событиях, случившихся несколько часов назад; голос собеседника выдаёт больше, чем тот ожидал. А аромат, исходящий от тел, помогает выяснить самые разные подробности про людей – от особенностей сексуальной жизни до предпочтений в еде, с эмоциональным состоянием посередине. Учитывая, что страх и насилие – неотъемлемая часть жизни оборотней, мало кто хочет вернуться к несовершенным чувствам людей.

Выслеживание

Рано или поздно каждый вервольф становится либо охотником, либо объектом охоты. Охота очень глубоко укоренилась в инстинктах Урата, и мало кто может похвастаться такими же способностями к выслеживанию.

Выслеживанием называется игромеханическая задача, связанная с Выживанием. Так, преследование человеческими методами требует броска на Интеллект + Выживание, а в облике животного (по запаху) – Выживание + Сообразительность. Игрок должен набрать продолжительном действии количество успехов, определяемое Рассказчиком, и это число тем больше, чем дольше длится погоня.

Выслеживание может быть также оспариваемым действием, если жертва пытается спрятаться или скрыть своё присутствие (пробрасывает Сообразительность + Выживание на каждый ход). Добыче достаточно одной победы, чтобы оборотень безвозвратно потерял след. Если же он побеждает в каждом броске, полученные успехи плюсятся с общим количеством, необходимым, чтобы загнать добычу. В некоторых случаях, Рассказчик может предоставить охотнику несколько попыток (см. стр. 132 основной книги правил Мира Тьмы) для того, чтобы снова взять след, накопив больше успехов, чем было у противника. Так, если жертва смогла оторваться, набрав четыре успеха, преследователь должен выкинуть от пяти и выше, чтобы возобновить погоню. Количество попыток определяется Рассказчиком, но сложность в любом случае должна расти с каждым следующим ходом.

И выслеживание, и защита от него требуют передвигаться на половине Скорости объекта. Двигаться быстрее – значит повысить вероятность ошибки: три четверти уже накладывают штраф -2, а полная Скорость – увеличивает его до -4.

Со временем след слабеет. Преследователь получает -1 за каждые 8 часов погони. Погодные условия (дождь, снег) могут «подчистить» следы. В тоже время, преследователь получает бонус +1 за каждый объект кроме первого (т.е. разыскивая группу из трёх жертв, он получает +2 к броску выслеживания).

Бросок: Выживание + Интеллект или Сообразительность + экипировка.

Действие: Продолжительное (10-20+ успехов; каждый бросок равен 10 минутам погони); или продолжительное состязание.

Результаты броска

Полный провал: Персонаж ловит чужой след, не относящийся к его цели. Если персонаж прятался – выследить его становится легче.

Провал: В продолжительном действии успехов не набрано. Герой должен ещё раз выйти на добычу. Если бросок был соревновательным и у игрока меньше успехов, след цели потерян полностью.

Успех: Загонщик набрал достаточно успехов или набрал их больше успехов, чем у добычи. Он видит след ясно и чётко.

Исключительный успех: Преследователь или цель получили достаточно успехов, что позволяет почти гарантировано загнать противника или спрятаться от него соответственно.

Возможные модификаторы

Бонусы (на зрение): У преследуемого кровотечение (+1), отчётливые следы на земле или на снегу (+2), отчётливые следы на свежем снегу (+3).

Бонусы (на чутьё): Вещь с ароматом цели (+1), у загонщика есть собака или волк (+1), вервольф – в Урхан или Уршул (+1), есть ищейка (+2), у цели кровотечение (+2).

Штрафы (на зрение): Жертва пересекла поток воды (-1), члены группы разошлись (-3), выслеживают на мостовой или камне (-4).

Штрафы (на чутьё): Цель пересекла поток воды (-1), много различных запахов (-1), оборотень – в Далу (-1), сильный дождь (-2), цель использует химикаты, отбивающие запах (-3).

Кровь жертвы

Оборотни обладают отменными способностями к шпионажу, унаследованными от их волчьей родни. Если Урата попробовал на вкус кровь человека или животного, он получает дополнительно +4 ко всем броскам на отслеживание этого объекта. «Память» сохраняется на протяжении года, в это время цель не может чувствовать себя до конца защищённой. Урата также может поделить это чувство с сестричками при помощи ритуала Разделённое чутьё, если проведёт его в течение первых двух часов после того, как сам почувствовал вкус крови.

Вампиры иммунны к этой способности, поскольку не имеют собственной крови. Их кровь смесь нескольких вкусов и ощущений: некоторые ещё свежи, другие уже затихают. Полученная смесь бесполезна, и оборотень, попробовав кровь вампира, никаких бонусов не получает. Гули отслеживаются с обычным бонусом +4. Сонмы также отчасти защищены, в силу своей множественной сущности. Укусив духа, принявшего облик сонма, вервольф получает только +2 к броску.

Волчья кровь

Урата могут улавливать запах друг друга, даже находясь в человеческих шкурах. Отчасти эта способность основана на их тонком обонянии, но не только на нём. Вервольф в Хишу может учуять другого вервольфа в Хишу, хотя эта форма нюхом не отличается. Просто что-то в природе оборотней указывает на других представителей Народа, которые могут быть опасны, если персонаж находится не со стаей и не среди друзей.

Каждый раз, когда персонаж оказывается в пределах чутья другого Урата (примерно 30 футов на открытом пространстве), Рассказчик может назначить им (или провести самостоятельно – если хочет скрыть результат от игроков) бросок на обнаружение. Успех может свести двух вервольфов или выдать стаю, неудачно заседавшую в засаде против ветра.

Эта способность не поможет достоверно выявить волкокровного. Оборотень может найти такого человека более привлекательным, чем окружающие, но феромоны не будут отличаться от обычного здорового партнёра. Урата до Первого превращения не могут обнаружить таким способом, если Превращение не гарантировано, и плоть и дух ещё не начали смешиваться.

Бросок: Сообразительность +Древний зов.

Действие: Пассивное.

Полный провал: Персонаж не уловил запах и не может повторить бросок до конца сцены.

Провал: Персонаж не уловил запах цели. Рассказчик может назначить повторную попытку (см. стр. 132 основной книги правил Мира Тьмы), если цель всё ещё находится рядом.

Успех: Другой оборотень обнаружен, также получена информация о некоторых его особенностях (пол, примерное местоположение и т.д.).

Исключительный успех: Персонаж может точно определить источник запаха.

Возможные модификаторы

Бонусы: Персонаж в форме Далу или Гауру (+1), в форме Урхан или Уршул (+2), цель – в острой фазе Первого превращения.

Штрафы. Сильные посторонние ароматы в воздухе (-1); цель – в Урхан или Хишу (-2).

Нравственность:

Гармония

Отверженным запретили свободно гулять в царстве теней, как когда-то, а немногие союзники теперь далеко и не всегда могут помочь. Легендарный поступок их предков-отцеубийц утвердил оборотней в мысли, что царство духов и физический мир должны

находиться в равновесии, равно как звериная и человеческая составляющие их душ. Именно этот принцип лёг в основу их Нравственности Урата.

Вервольфы – не люди, и хотя были воспитаны в человеческом обществе, некоторые его законы находят странными и парадоксальными. Например, многие оборотни даже до Превращения не считают кражу серьёзным проступком. В конце концов, если владелец не был достаточно силен и умён, чтобы сберечь своё имущество, то почему оно вообще должно принадлежать ему? Также молодые вервольфы могут очень сильно привязаться к друзьям и родным, защищая их также фанатично, как волк – членов стаи. Увы, эта верность не всегда бывает вознаграждена: близкие – люди, а не вервольфы, они часто с опаской смотрят на таких щенков, ввергая их этим в тяжёлое уныние.

Пережив свое Первое превращение, оборотень смотрит начинает смотреть на мир другими глазами. Иногда Превращение приносит свободу. Свободу от человеческих законов и традиций. Как может заповедь «не убий» распространяться на существ, которые изначально были созданы для убийств? Но это обманчивая философия - те Урата, что поддались своему животному началу, быстро оказывались в полной его власти. Чтобы не потерять себя, они должны найти другой путь – лавировать между волком и человеком, духом и плотью, инстинктом и логикой. Это – путь Гармонии.

Гармония подчёркивает необходимость следовать законам, принятым среди Урата – чтобы смирять свою Ярость, заслужить уважение Луны и тотема (как стайного, так и племенного) и защищать товарищей по стае. Вервольфы, выбрав эту философию, могут так и не найти мира внутри себя – но приблизятся к этому ближе, чем кто-либо. Они смогут развивать свои дремучие инстинкты, не теряя человеческого рассудка. Те же, кто отказался от Гармонии, быстро деградируют до бездумных монстров, потерявших все свои возможности, кроме смены облика и Ярости. Но путь Гармонии – это не путь спокойствия и умиротворения. Его суть – понять и принять в себе как волка, так и человека.



Зи'ир – Сломленные души

Оборотни, которые поддались Ярости и потеряли связь с Тенью, зовутся Сломленными душами (на Первом наречии – Зи'ир). Подобное зверьё вряд ли достойно имени Урата. Даже священные узы тотема и стаи распадаются из-за их падения, и Зи'ир вынуждены путешествовать в одиночестве, рыть норы где придётся и тащить к этим отвратительным логовищам всё, что удаётся поймать.

Падшие оборотни духовно мертвы. Ни один тотем не назовёт их друзьями, ни один дух – союзниками. И всё же, с точки зрения людей они выглядят помешанными, а Урата в их поведении видят нечто вроде спиритических Запретов. Один Сломленный может разбивать каждое третье окно, мимо которого пройдёт, другой – постоянно убивать пауков и насекомых. У многих в полнолуние просыпается непреодолимая тяга к человеческому мясу. Всё эти духовные позывы, на самом деле, предупреждают вервольфа о деградации и о том, что он должен позаботиться о своей душе.

Другие оборотни жалеют этих “Сломленных”, а самые сострадательные даже умудряются реабилитировать их и помогают им вновь наладить связь с Тенью. Некоторые Урата, впрочем, убивают Зи'ир при первой возможности – из отвращения или всё той же жалости. Само существование Сломленных – постоянное напоминание о клейме, лежащем на всей расе Отверженных. Даже Луна и тотемы отказались от них, и эта прискорбная участь ждёт всех вервольфов, не сумевших найти свой путь.



Оборотни теряют Гармонию также, как люди – Нравственность, т.е. через совершение грехов. Впрочем, их представления о грехах, могут сильно отличаться от человеческих. С правильного пути уводит как потакание инстинктам, так и их подавление.

Как только персонаж-оборотень совершает действие, соответствующие его или более низкому уровню Гармонии, игрок делает бросок деградации. В случае успеха персонаж испытывает стыд, раскаяние и сожаление о случившемся. Провал означает лишь удовлетворение от достигнутой цели... и небольшую потерю самоконтроля. Гармония падает на один пункт – таким образом, следующий бросок вырождения получает меньше дайсов, и делать его придётся существенно реже. С каждым разом совершать отвратительные поступки будет всё легче и легче.

С падением Гармонии оборотень меньше контактирует с миром и часто подвергается вспышкам ярости, становится способен на любые зверства в отношении людей и своих сородичей. Потеряв очередной пункт Гармонии, герой делает ещё один бросок, записав в набор дайсов новое значение Нравственности. Если бросок был удачен, вервольф получает некоторый уровень психической устойчивости, если нет – получает психическое отклонение, с усилением которого он получает ментальные и эмоциональные «шрамы» (стресс, депрессия и даже открытая тяга к насилию). Подробное описание отклонений можно найти на см. стр. 96 основной книги правил Мира Тьмы.

Ниже представлена иерархия грехов игры **Werewolf**.

Гармония	Грех	Бросок
10	Не менять обличье более трёх дней подряд	Пять дайсов
9	Не искать пищу самостоятельно; носить серебряное оружие	Пять дайсов
8	Проявлять неуважение к духу или старшему Урата	Четыре дайса
7	Проводить слишком много времени в одиночестве; совершить явное нарушение племенной клятвы	Четыре дайса
6	Спариваться с Урата; совершить неоправданное убийство человека или волка	Три дайса
5	Убить оборотня в пылу сражения	Три дайса
4	Открыть человеку секрет о существовании оборотней; ударить другого вервольфа серебряным оружием	Три дайса
3	Пытать врагов или добычу; намеренно убить оборотня	Два дайса
2	Охотиться на волков и людей ради еды	Два дайса
1	Предать стаю; охотиться на оборотней ради еды	Два дайса

Результаты проверки

Как бросок Гармонии, так и бросок на получение отклонений основаны только на проверке этой характеристики. Таким образом, к ней не добавляются Навыки, Атрибуты или другие способности. Более того, вы не вправе дополнять этот бросок вложением Воли для получения +3 дайсов, хотя Рассказчик может назначить ситуационные модификаторы.

Полный провал: Этот вариант невозможен, поскольку ни проверка Гармонии, ни проверка на получение отклонений не допускают бросков на удачу.

Провал: Персонаж теряет очко Гармонии или получает психическое отклонение.

Успех: У героя просыпается совесть. Он не теряет Гармонию и остаётся в здравом уме.

Исключительный успех: Оборотень в ужасе от того, что сделал, он раскаивается всей душой. При броске на Гармонию он не только сохраняет начальный уровень, но и получает пункт Воли (не больше доступного максимума). Броски на сохранение рассудка никаких специальных бонусов не приносит.

Грехи

Не все действия, противоречащие Гармонии, очевидны с точки зрения человеческой этики. Вот более подробный разбор их сути.

Не менять обличье более трёх дней подряд: Невозможно достичь совершенной Гармонии, отрицая свою сущность, даже на короткое время. Тот, кто слишком долго бегает в облике человека, волка или даже промежуточной форме, отрекается от изменчивой природы, которую Луна разделила со своими детьми.

Каждый персонаж, не менявший форму дольше трёх дней, должен пройти проверку Гармонии.

Не искать пищу самостоятельно; носить серебряное оружие: Лишиться одного из элементов охоты – значит лишиться личности оборотня. Нельзя слишком полагаться на человеческие источники пищи вместо того, чтобы выслеживать и ловить добычу, это идёт вразрез с могучей природой хищника.

Ношение и вообще обладание серебряным оружием определённо является грехом, поскольку сразу возникает вопрос: зачем вообще оно нужно вервольфу, если он не собирается обращать его против Народа? Владение таким оружием говорит о том, что у оборотня нет ничего общего с собственным видом. Хотя, конечно, смилившиеся с таким грехом оборотни могут верить, что придерживаются более реалистичных взглядов на жизнь. Ведь несмотря на все клятвы, вервольфы по-прежнему могут убивать друг друга.

Проявлять неуважение к духу или старшему Урата: Оборотни скоры на расправу, для них обычно не составляет труда бросить вызов, выследить и запугать духа или соплеменника, выбив из него информацию или услуги. Однако они должны быть внимательны и делать всё возможное, чтобы удержаться в допустимых рамках. Духи и так возмущены наполовину плотским естеством Урата и их навязчивым стремлением контролировать Тень. Если же вервольф будет и дальше обострять отношения, он, в конце концов, навлечёт на себя всеобщее недовольство. Право мощного духа или матёрого вервольфа (например, вожака) надо уважать, пока не была доказана их слабость. Нельзя сказать, что оборотень не может выступить против высокопоставленного оппонента – но он должен делать это с полным уважением. Персонаж, позволивший себе грубое поведение по отношению к духу или вервольфу более высокого Ранга, должен пройти проверку Гармонии.

Проводить слишком много времени в одиночестве; совершить явное нарушение племенной клятвы: Народ, как и стая, подразумевает общность. Вервольфы – общественные существа, что продиктовано как волчьими, так и человеческими инстинктами. Если персонаж слишком долго гуляет в одиночестве, он рискует потерять связь с духами и Урата. Всё же отношения в обществе Отверженных строятся не так, как в человеческом. Группа всегда сильнее одиночки, соратники могут сдерживать агрессивные позывы друг друга, а само разделение на пять знак, дарованное Луной, намекает, что каждое из них – лишь часть великого целого.

Персонаж проходит проверку Гармонии всякий раз, когда он проводит без контакта с другими Урата количество недель, равное Древнему зову. Неважно, начал ли он затворничество по собственной воле или в силу обстоятельств – значение имеет сам факт.

Каждое племя добавляет собственную заповедь к Клятве Луны, и не «для галочки». Кровавые когти нарушают клятву, проявив трусость или сдавшись в неприемлемых обстоятельствах. Костяные тени, неспособные ответить духам на их добро или зло,

понимают, что лично способствуют неустойчивости мира. Конечно, речь идёт о серьёзных проступках – Грозовой владыка не должен дёргаться из-за каждой мелкой «слабости», но открытая демонстрация паники на глазах стаи немедленно провоцирует проверку Гармонии.

Спариваться с Урата; совершить неоправданное убийство: Было время, когда лишь Отец Волк обладал правом искать себе пару, и в этом праве он отказывал даже своим детям-оборотням. Пользуясь своим авторитетом, он подавлял такие порывы в других вервольфах, пока однажды сам не был убит. С тех пор любая связь между оборотнями воспринимается как кровосмешение, табу, омрачённое древним преступлением. Прошло много времени, жизнь изменилась, и теперь щенкам бывает трудно понять, что они не могут любить кого-то из собственного вида, хотя между ними нет прямых кровных уз.

Бросок Гармонии назначается за каждый сексуальный акт, проведённый с другим оборотнем.

Вервольфы созданы для убийств – неважно, охота это или самозащита. Если кто-то угрожает его паре или детёнышам, оборотень разорвёт его без лишних колебаний. Жизнь человека священна для Отверженных не больше, чем жизнь оленя или зайца. Но убийство ради убийства, ничем не обоснованное и не спровоцированное – знак бешеного зверя, а не хищника, душа которого находится в Гармонии. Оборотень, желающий сохранить контроль над собой, должен разделять вынужденные убийства и те, что совершены в порыве эмоций.

Убить оборотня в пылу сражения: У оборотней, как и у смертных, убийство сородича осуждается, по крайней мере, теми, кого вообще волнует Нравственность. Способности Урата к самовосстановлению позволяют выявить победителя, не доводя дело до чьей-то гибели: очевидно, что проиграл тот вервольф, которого изранили, но оставили жить. Впрочем, в бою такая возможность представляется нечасто. Вряд ли Чистые и Отверженные смогут вести себя настолько благородно в мире, где для выживания необходимо убивать.

Персонаж совершает бросок деградации за каждого убитого в битве оборотня, включая и Урата, и Чистых.

Открыть человеку секрет о существовании оборотней: Вервольфы – хищники. Они не боятся человечества, они боятся того, что произойдёт, если человечество о них узнает: геноцида. Оборотням придётся вырезать множество людей ради своей безопасности, поэтому данный запрет наложен скорее для блага смертных.

Персонаж теряет Гармонию, показав свою истинную суть обычным людям (не волкокровным). Это может быть демонстрация одной из звериных форм или применение Даров при свидетелях, которые могут понять и запомнить случившееся. Естественно, вервольф не может быть до конца уверен в том, что Лунатизм заткнёт все дыры. Всякой безответственности есть предел.

Ударить другого вервольфа серебряным оружием: Учитывая, что хранение серебряного оружия уже является грехом, его использование – суть омерзительное преступление, демонстративный отказ от своей природы. Такой проступок разлагает и дух, и тело. Это не меньшая крайность, чем слепое подчинение своим инстинктам, характерное для Чистых.

Бросок деградации проводится для каждого, кто обращал серебряное оружие на собратьев – Отверженных или Чистых. Однако учитывается не каждая отдельная атака, а использование серебряного оружия в бою в целом.

Пытать врагов или добычу: Истинный хищник уважает свою жертву. Он может убить ради пищи или желая преподать урок врагам – но делает это только для выживания. Пытать добычу – значит поддаться жестокости. Издеваться над врагом – значит поступиться справедливостью ради мести. Охотник и воин должен знать, что не бывает «необходимых грехов».

Каждый раз, когда персонаж причиняет кому-либо физический вред (включая изнасилования и пытки) ради забавы, мести или личной выгоды, он должен сделать соответствующий бросок Гармонии.

Охотиться на волков и людей ради еды: Вервольфы рождаются людьми, но также являются волками. Охотиться на них – или других Урата – ради мяса и духовной энергии есть не что иное, как форма каннибализма. Какой бы отчаянной и безвыходной не была ситуация, такой поступок в обществе Урата считается грехом.

Бросок назначается каждому, кто сознательно поедает мясо волков, людей или оборотней.

Намеренно убить оборотня: Выяснять отношения зубами, когтями и даже оружием – распространённая практика среди Народа. Проигравшему придётся не сладко, но регенерация выручит, позволив оклематься даже в случае поражения. Этот обычай демонстрирует честь и уважение к правилам боя, а также даёт побеждённому оборотню возможность подняться и занять соответствующее место ступенью ниже. Истинный победитель – тот, кто не боится оказать милость своему противнику.

Решив добить сдавшегося врага, Урата обязан сделать бросок на вырождение, соответствующий значению его Гармонии.

Предать стаю: У оборотня нет связи крепче, чем с его стаей. Нет людей ближе, чем члены стаи. Стая – нечто большее, чем единомышленники, семья и друзья. И предать это доверие, значит совершить чудовищную измену, разрушающую весь смысл жизни вервольфа.

Бросок дегенерации назначается за каждый акт предательства своей стаи.

Состояние души

Урата с низкой Гармонией в общении с духами испытывает даже больше трудностей, чем обычно, а его поведение становится подозрительно похожим на действие Запрета. Как бы там ни было, Гармония имеет мало общего с человеческой Нравственностью. Духи мало что знают об «этике», она не даёт бонусов на взаимодействие с ними, тогда как «гармоничный» вервольф воспринимается как нечто родственное. И, напротив, низкая Гармония злит обитателей Тени даже сильнее, чем природа оборотней, богохульная сама по себе. Это специфический момент в Повествовании, и он отражается следующими эффектами.

Гармония 10: Вервольф – образец Гармонии, все части его души находятся в идеальном балансе. Немногие достигают подобного просветления, а те, кто всё же достигли, почитаются среди оборотней так же, как легендарные наставники и святые – среди людей. Такое уважение, конечно, провоцирует зависть и ревность, но лишь самые развращённые Урата рискнут поднять руку на подобную личность – мир духов может потребовать правосудия. Герой получает +2 ко всем Социальным и Ментальным броскам, направленным на духов.

Гармония 9: Оборотень живёт в гармонии с духами и в целом придерживается Клятвы Луны. Он может разъяснять товарищам законы, и следить, чтобы те их выполняли, но признаёт, что идеал по-прежнему ускользает от него самого. Такой персонаж может общаться с духами куда свободнее остальных, но, как и большинство собратьев, носит клеймо существа, ведущего дела с жителями другого мира. Его бонус к Социальным и Ментальным броскам, связанным с духами, составляет +1.

Гармония 8: Более просвещённый, чем основная часть его сородичей, такой вервольф строго придерживается правил Гармонии. Да, некоторые заповеди трудны и непонятны, но по-прежнему важны. Важна и стая, без которой такой персонаж чувствует себя потерянным. Именно в лоне стаи растёт и крепнет понимание, что ты не один, которое и ведёт к совершенной Гармонии. Духи смущают оборотня, но в общении с ними он полагается на свои инстинкты и достигает успеха. Персонаж получает +1 на Социальные броски в общении с обитателями Тени.

Гармония 7: Большинство Урата придерживаются Гармонии 6-7. Вервольф понимает основы Клятвы и необходимость в Гармонии, но не может постоянно действовать с оглядкой на них. В конце концов, иногда заказать пиццу легче, чем охотиться (или даже купить и собственноручно приготовить свою еду). В мире есть и более важные вещи. Конечно, он и не думает отказаться от тотема или стаи или заняться каннибализмом – такие действия просто-напросто отвратительны. Герой получает +1 на Социальные взаимодействия с духами из вывода своего тотема.

Гармония 6: Молодой вервольф может оставаться на этом уровне, пока не поймёт общества Отверженных и не проникнется уважением к духам и старшим товарищам. Он чувствует связь с тотемом и стаей, и любое их предательство причинит ему боль, но старейшины (и просто Урата с высокой Гармонией) остаются чем-то далёким и неосязаемым. Но оборотень, по крайней мере, понимает необходимость скрывать Отверженных от человечества. Этот уровень не налагает ни бонусов, ни штрафов.

Гармония 5: Оборотень иногда волнуется о состайниках. Он может заглядываться на других Урата, легкомысленно относясь к сложностям таких отношений. Убийство оборотня ещё воспринимается как мерзкое деяние, но убийство людей затруднений почти не вызывает, и вервольф должен сдерживаться, чтобы не менять форму при свидетелях. Он понимает, что не вызывает добрых чувств у духов, но считает, что дело в его природе, а не в поведении. Однако на этом уровне уже накладывается подобие Запрета. Например, Костяная тень может оставлять три капли крови на пороге каждого здания, в которое входит. Если кто-то обратит внимание, герой может отмахнуться, или, наоборот, поработать над собой. Данное значение Гармонии не обеспечивает бонусов или штрафов.

Гармония 4: На этом уровне Урата теряет большую часть жизненных ориентиров. Он не обязательно жесток, но всегда – эгоистичен. Стая всё ещё важна, но чем именно, персонаж объяснить не сможет. Мысль о спаривании с другими вервольфам у него, в отличие от более просветлённых собратьев, не вызывает отвращения. Умом такой оборотень понимает, что убивать других представителей Народа плохо – это усложняет отношения, провоцирует агрессию и нарушает Клятву – но насилие для него становится нормой. Можно сказать, что он с членами стаи ведёт себя так, как более «гармоничные» собратья – с Народом в целом. Персонаж получает -1 ко всем Социальным взаимодействиям с духами. Также усиливаются странности в его поведении – Костяная Тень из предыдущего примера постарается отметить границы всей своей территории кровью и/или мочой, и будет испытывать неудобства, если не сможет этого сделать. Замечания по этому поводу, скорее всего, вызовут агрессию и беспокойство.

Гармония 3: Если другой оборотень в их владениях – он должен умереть. Такие персонажи не склонны думать о чём-то, кроме своих интересов, иногда – интересов стаи. Если деградация зашла так далеко, Урата начинает жить своим Пороком: укладывает в постель всех, кто приглянулся (даже оборотней) – если это Похоть; закатывает истерики, опасные для окружающих (даже состайников) – если Гнев. Обычно старейшины в жёсткой форме дают ему совет – «исправься или убирайся». Иногда аналогичный рецепт выдают тотемы, хотя многие из них даже не замечают странностей в поведении своего последователя. Герой получает -1 на все Социальные и Ментальные броски, направленные на духов. Отклонения становятся очевидными и порочными – Костяная Тень постарается пометить своей кровью всех, кого встретит, считая это абсолютно нормальным.

Гармония 2: Ни люди, ни волки не должны получать удовольствие от чужой боли, и хотя убийства иногда неизбежны, они должны совершаться с уважением к духу добычи или противника. Но на этом уровне нравственности вервольф стремится нанести жертве столько вреда, сколько это возможно. Такие не утруждают себя продуманной охотой – когда надо, просто кидаются на жертву, стараясь пролить крови и вырвать внутренностей побольше. Они упиваются своей силой, но, отринув Гармонию, теряют большую часть этой силы и теряет. Социальные и Ментальные броски на общение с духами переносят -2;

духовные побуждения принимают совсем уже нездоровые формы. Та же Костяная тень не может удовлетвориться своей кровью – теперь она метит окружающих их собственной, с помощью небольшого укуса. Сопротивление этому побуждению требует проверки Самообладания + Решительности.

Гармония 1: Оборотень застыл на самом краю превращения в *Зи'ир*, Сломленную душу. Духи избегают его, не причиняя вреда, но старательно игнорируя. Некоторые замечают это отношение и с неохотой признают, что им пора что-то менять в своей жизни. Простейшая отговорка, доступная в этом случае – что без духов только лучше. Даже на такой стадии развращения остаётся некоторая связь со стаей – вервольф может яростно сражаться, защищая собратьев. Увы, представление об опасности будет весьма размыто: вожак, припугнувший састайника в споре, будет восприниматься также, как вампир, выпустивший клыки и когти. Штраф -2 к Социальным и Ментальным броскам в отношении духов. Кроме того, на этом уровне Гармонии активация Даров требует удвоенных затрат Эссенции, и пункт Эссенции надо тратить при активации любого «свободного» Дара, или Дара, обычно требовавшего очков Воли. Противиться всевозможным побуждениям духа почти невозможно (только успешный бросок на Самообладание + Решительность позволяет избежать Смертельной ярости). Костяная тень из предыдущих примеров должна будет брать по частичке тела каждого, с кем она встретится – совсем маленькую, из-за которой, по её мнению, никто не должен злиться. Он даже готов отдать кусочек своей плоти... в качестве ответной любезности.

Гармония 0: Как было сказано выше, такой Урата пополняет ряды Зи'ир. Он способен мыслить и общаться с людьми (и даже с оборотнями), пока в небе сияет Луна его знака, но в остальное время это озлобленный зверь, который может только есть, спариваться и разрушать. Подобные монстры неподвластны Дары и фетиши, они не могут войти в царство теней, а духи принципиально отказываются с ними разговаривать. Побуждения духа становятся предельно жестокими и безотчётными – Костяная тень знает, что должен отгрызть палец у каждого, кого встретит (и готов ждать подходящего момента), но он не сможет вспомнить, зачем ему это.

Дегенерация и искупление

Во многих случаях падение Гармонии совпадает с падением Нравственности, описанным в основной книге правил Мира Тьмы (см. стр. 91). Оборотень получает отклонения, когда Гармония опускается ниже семи, но его Добродетели могут предупредить такую ситуацию.

Отверженные воспринимают странности падших вервольфов не проявлением болезни, а противоречием телесной и духовной составляющих. Согласно распространённым поверьям, душа каждого оборотня стара. Она хранит в себе частицу Пангеи и за многие столетия изменяется под действием собственных тягот и желаний. Потеря Гармонии разрушает самосознание оборотня, высвобождая тайные страхи и навязчивые идеи.

Хотя механика отклонений не меняется, они принимают символический, даже потусторонний характер. Оборотень, поражённый помешательством и фиксацией, в какой-то форме вынужден пережить Запрет племенного тотема или вообще чужого духа. Тоска о Пангее может вылиться в депрессию, общение с местными духами – спровоцировать фобии (Например, Урата начнёт бояться кошек, потому что их страшатся знакомые духи птиц).

Запреты и побуждения

Побуждения проявляются как отдельный элемент душевных отклонений, вызванных потерей Гармонии. Вервольф не испытывает психических отклонений, пока Гармония не падает до 2, но побуждения могут подействовать существенно раньше. Они всегда носят символический характер, хотя и не до конца понятный персонажу. Большинство

побуждений основаны на неосознанном стремлении воссоздать некоторые аспекты отношений Урата с духами. Примерами могут служить:

- Жертвоприношения и подношения (жертвовать свою плоть и кровь; оставлять немного еды для животных; посвящать духам произведения искусства);
- Клятвы, присяги и обязательства (не поднимать руку на женщин; не употреблять в пищу некоторые виды добычи);
- Долг знака (выть на свою Луну; неосознанно сторониться других Отверженных одного с ним знака).

Побуждения, как и Запреты, должны быть совместно определены игроком и Рассказчиком, чтобы как можно лучше соответствовать характеру оборотня. Чем хуже у героя обстоят дела с Гармонией, тем больше побуждение влияет на его жизнь, хотя Рассказчик не должен подчинять внимание оборотня только ему. Это лишь инструмент необычного отыгрыша роли и раскрытия странного внутреннего мира вервольфов, а не универсальное оправдание для неприятного персонажа, мешающего другим игрокам.

Восстановление Гармонии

С точки зрения механики, Гармония восстанавливается достаточно просто – за очки опыта, которые персонаж тратит на совершенствование своей души. Но всё же, нельзя опираться только на игровые правила, ведь если бы совершенство Гармонии так легко достигалось, Отверженные давно могли добиться у духов признания и прощения.

Персонаж не может получить искупления единовременным действием, в чём бы оно ни заключалось. Гармония привязана скорее к образу жизни, чем к отдельным благодеяниям. В общем случае, те, кто стремится усилить эту характеристику, должны последовательно и чётко придерживаться Клятвы, включая племенной Запрет. Надо отметить, что это противоречит утверждениям о свободном восстановлении Нравственности в основной книге правил Мира Тьмы, и это делается намерено. У вервольфов есть представление об этике, но их трудно придерживаться, когда у тебя душа кровожадного зверя.

Как и в случае человеческой Нравственностью, персонаж способен подавить душевное отклонение, вернув очередной уровень Гармонии. Это значит, что дисбаланс между плотью и духом был обуздан, хотя бы на время.

Почему же необходима трата опыта для восстановления очков Гармонии, если потерять её так легко? В первую очередь потому, что жизнь оборотня – это борьба. Один светлый миг не может стереть пятно греха, замаравшее целую расу. Тяжело достичь идеального баланса, когда тысячелетняя Ярость воет в твоих венах. Поэтому, герои должны отрабатывать каждый шаг на пути к совершенной Гармонии. Это – долгая, кропотливая работа, которая может тянуться целую вечность.

Тотемы

Стая может целиком состоять из вервольфов одного племени, национальности, пола или любого другого признака, гарантирующего идентичность. Но только тотем создаёт духовное родство между её членами. Оборотень может недолго любить своих товарищей, но он скорее умрёт, чем предаст кого-то из них.

Обычно Урата выбирают подходящего духа из тех, кого они уважают, после чего начинают охоту с целью завоевать его покровительство. Им, скорее всего, придётся победить его в бою, или подкупить, и заставить сотрудничать – но, хотя отношения начинаются с конфликта, возникшая в результате связь весьма крепка. Как племена в своё время победили Перворождённых, так и каждая стая должна, так или иначе, побороть будущего заступника – лишь в этом случае его неприязнь сменится симпатией.

Тотем может относиться практически к любому виду духов. Иногда это союзник или прислужник тотема племени, но в случае многоплеменной стаи подобное чревато фаворитизмом, и потому бывает нечасто. Некоторые служат покровителям исходя из конкретных целей: стая, собравшаяся для охоты на могучих врагов, может избрать

кровожадный и злобный тотем Росомахи. Другие вервольфы почитают духов, исходя из личных симпатий (например, в стае, оберегаемой духом-предком, обычно бегают кто-то из его потомков, пусть и отдаленных). Наконец, иногда сам тотем предлагает оборотням свои услуги – и хотя они могут отказаться, подобное будет серьёзным оскорблением.

Необходимо понять, что герои далеко не всегда знают о возможностях тотема – они отслеживают его на основе лишь той информации, которую удалось собрать, – но *игроки* могут выбирать как духа, так и его свойства. Персонажи лишены роскоши заглядывать в чар-лист во время их странствий по призрачным пустошам, и если игроки хотят внести в историю элемент неожиданности, Рассказчик может без их участия придумать нескольких духов-покровителей с известными только ему характеристиками. Но если вервольфы, выбирая потенциальный тотем, должны верить только собственному суждению, то игроки могут задать его свойства самостоятельно.

Подбор тотема для стаи – или наоборот, что бывает очень редко – нечто большее, чем банальный подсчёт очков. Как уже было сказано, игровой аспект тотемов весьма значителен и заслуживает детального обсуждения. Дух, способный усилить стаю в тех областях, где персонажи изначально были слабы – это мощный актив.

Конечно, можно опустить всю математику и сосредоточиться на отыгрыше, что позволяет буквально завоевать неизвестный тотем со всеми его достоинствами и недостатками. Покладистый нрав духам совершенно не свойственен, а Рассказчик и без того постоянно рискует разрушить мрачную, параноидальную атмосферу **Werewolf**. В конце концов, царство теней не отличается гостеприимством, и расклад, при котором стая бродит по нему наудачу, рискуя быть уничтоженной потенциальным союзником, здесь смотрится вполне гармонично. Такого рода истории дают игрокам чудесную возможность понять, что собой представляет их стая, в чём её сильные и слабые стороны и какого рода тотем ей нужен. В целом, участники чаще создают тотем, чем берут готовый, и Рассказчик имеет полное право выделить бонусные очки к соответствующему Преимуществу помимо тех, что были взяты при создании персонажей, или начислить дополнительный опыт за саму охоту на духов. Да, это открывает доступ к более мощным покровителям, но игроки их заслужили!

Создание тотема

Данный раздел посвящён созданию тотема с точки зрения игровой механики: каким может быть Запрет, сколько очков надо потратить для получения тех или иных преимуществ, как развивается тотем и так далее. При этом не стоит забывать про мистический и спиритический аспекты тотема – поэтому сюда же включены методы, позволяющие наиболее эффективно отразить числовые характеристики в ходе игры.

Игроки могут развивать духа двумя путями. Во-первых, можно вкладывать опыт непосредственно в его характеристики – в этом случае он мало влияет на членов стаи, но становится мощной самостоятельной единицей, которая может драться рядом с оборотнями, лечить их после сражений или помогать любым другим образом. Стаи, которые часто устраивают жертвоприношения, соблюдают Запрет духа и любят характерные татуировки и ритуальные шрамы, обычно выбирают этот способ.

В качестве альтернативы, персонажи могут тратить очки Тотема на бонусы к собственным показателям. Духи могут наделить их огромной силой, скоростью, мудростью и даже некоторыми Дарами.

Каждый тотем ожидает, что стая защитит его в случае надобности, и оборотням лучше бы это запомнить. Ведь если дух-покровитель погибнет, тут же сгорят все предоставленные им преимущества, включая даже «постоянные» бонусы к Атрибутам.

Тотем разрабатывается на основе суммарного количества очков в одноимённом Преимуществе у всех членов стаи.



Разработка Тотема

- **Шаг 1: Концепция.**

Выбирается имя, тип и концепция духа.

- **Шаг 2: Атрибуты.**

Распределяются 9 очков между Могуществом, Грацией и Сопротивлением духа.

- **Шаг 3: Влияние.**

Назначаются 2 очка Влияния.

- **Шаг 4: Очки Тотема.**

Игроки вкладывают очки соответствующего Преимущества в Атрибуты духа. На этом же этапе выбирается Нумина: Физическое зрение и любое другое, на которое хватит очков Тотема.

- **Шаг 5: Назначение бонусов.**

Выбираются те или иные премии для членов стаи (тоже покупаются за очки Преимуществ). Рассказчик должен удостовериться, что выбранные бонусы не противоречат концепции духа.

- **Шаг 6: Назначение Запрета.**

Игроки и Рассказчик должны вместе составить Запрет, соответствующий уровню духа.

- **Шаг 7: Последние штрихи.**

Указываются Воля духа (Сопротивление $\times 2$), начальная Эссенция (15), Инициатива (Грация $\times 2$), Скорость (Могущество + Грация + модификатор Размера), Защита (равна высшему из показателей Могущества или Грации), Корпус (Размер + Сопротивление).



Шаг первый: Концепция

Это важнейший элемент в разработке тотема. Игроки должны решить, какой союзник нужен их персонажам. Это шумное, воинственное создание, готовое силой взять новую территорию? Жестокий и агрессивный дух, такой как Лев или Кабан, подойдёт им лучше всего. Стая преимущественно состоит из Костяных теней, собравшихся исследовать мир духов ради сведений об истории Урата? Духи, связанные с мудростью и знаниями, вроде Совы, Ворона или Койота, станут надёжными союзниками (хотя нужно учитывать, что у каждого духа есть свое мнение о том, в чём заключается истинная мудрость). Тотемом может стать даже дух предка-оборотня, хотя такие предпочитают стаи своего племени и, желательно, собственных потомков.

Могущественный дух, представляющий какую-то разновидность в целом, не будет служить отдельной стае. Так, например, Медведь откажется помогать Отверженным, а вот Золотая Мать Медведица, дух западных рек, может разделить с ними мудрость или исцеляющее волшебство. У двух стай, почитающих одного духа, зачастую нет ничего общего, тогда как оборотни с тотемами-антагонистами могут преследовать общие цели. Например, Заяц и Лиса – кровные враги, но если одна стая следует за Вопящим зайцем (дух мудрости через жертву), а вторая – за Лисой-что-наблюдает (дух мудрости, смешанной с хитростью), у них могут обнаружиться точки соприкосновения. Примеры в данном разделе описывают тотемы общего типа (т.е. Буревестник, а не «Сверкающее крыло смерти» или «Парящий в небесах»), но важно помнить, что каждая стая о свойствах покровителя прекрасно знает, и чтит Железного бивня или Роющее копыто, а не Вепря как такового. Ведь именно это делает её уникальной.

Хотя игроки сами решают, какой тотем им создать, они должны учитывать характеры персонажей – и по отдельности, и как членов стаи. То есть игрок может счесть тотем кабана полезным – но если его герой покрыт шрамами, оставшимися от первой встречи с

духом-вепрем, он вряд ли согласится пойти за его собратом. Аналогично, напряжённость может исходить от некоторых тотемов. В частности, вервольфы могут почитать Крысу, но она – не просто мелкий зверёк, а сущность, связанная с Чумным королём, прародителем Бешилу.

Следует также иметь в виду, что персонажи могут изначально не знать, за кем последует их стая. Обычно вервольфы пускаются на поиски тотема в призрачные пустоши, но иногда сам дух приходит к ним из глубин Тени. Какой вариант больше подходит для хроники – решать Рассказчику, но считается, что стая, ищущая союзника самостоятельно, попутно может узнать много нового о себе самой. Урата, подобравшие в Хисиле первого встречного духа, рискуют не только просчитаться с соотношением затрат и преимуществ, но и подставить спину существу, о котором знают только то, что оно сочло нужным рассказать. Да, большинство духов просты и безыскусны, но они не лишены скрытых мотивов и целей. Или – что страшнее – могут действовать под началом более сильного покровителя. Что, если дух лисы, вызвавшийся стать тотемом, на самом деле шпион уважаемого Итеура, решившего присмотреть за напористой стаей? Или пешка волшебника, который пытается изучить оборотней и понять источник их физической мощи?

Шаг второй: Атрибуты

В самом начале тотем считается сильным духом-посланником и начинают с девятью очками Атрибутов (подробнее Атрибуты, как и прочие характеристики духов, описаны в **Приложении первом**). Все дополнительные очки покупаются за счёт суммарного Тотема персонажей. Ни один Атрибут не может быть поднят выше семи.

Шаг третий: Влияние

Будучи сильным посланником, тотем получает 2 очка на Влияние (см. **Приложение первое**). Очки могут быть вложены в одно Влияние или разделены между двумя: например, Влияние на змей •• или Влияние на змей • и Яд • в случае тотема-кобры.

Шаг четвёртый:

Очки Тотема

На данном этапе игроки могут выбрать Нумина тотема и потратить очки на усиление Атрибутов духа. Повышение Могущества, Грации и Сопротивления требует затраты очков, равной новому уровню x 2. Атрибуты стайного тотема не могут превышать 7.

Все тотемы начинают с Нумина *Физическое зрение* и ещё одним по выбору игроков. Они также могут купить другие Нумина, по цене 3 очка Тотема за каждое. Необходимо запомнить, что дух, владеющий *Одержимостью*, для стаи будет абсолютно бесполезен, поскольку при первой возможности он разорвёт свои связи с Урата и перейдёт в физический мир.

Шаг пятый:

Назначение бонусов

Самый значимый вопрос после концепции. Игрокам нужно решить, какие преимущества даст дух и как это соответствует его природе, чего хочет взамен, какие «дыры» в способностях стаи может «заделать», и как всё это отразиться на качестве истории.

Тотем может усилить практически любые характеристики, записанные в листе персонажа, в трёх разных вариантах.

Стайные бонусы одновременно может использовать только один вервольф (если игроки не тратят очки Тотема дополнительно, чтобы увеличить число Урата, способных пользоваться ими в ход). Обычно (хотя и не обязательно) усиливаются Навыки. В конце хода герой может передать усиление состайнику или оставить себе.

Даруемые бонусы действуют постоянно на всех членов стаи. Некоторые духи столь могущественны, что могут сделать своих детей сильнее, быстрее и даже умнее. Это – самые дорогие улучшения из доступных оборотням, но зато отнять их может только уничтожение тотема или его сознательный отказ от подопечных.

Наконец, *разовые* в любой момент доступны всем членам стаи, но лишь раз в течение каждой истории.

Характер способностей, которые усиливает тотем, зависит как от его силы, так и от степени его доверия к «детям». Дух, готовый предоставить им только исторические усиления, возможно, хочет лишь привить бережливость и отучить от рискованной уверенности в Дарах (хороший совет, кстати). Или ему банально не хватает сил. Или хватает, но он не хочет их тратить, пока стая не докажет свою ценность – поэтому использует могущество, как морковку, ради которой «ослики» будут приносить жертвы и выполнять его требования. Тотемы, дарующие стайные улучшения, хотят научить вервольфов взаимопомощи (это особенно характерно для Инкарн, которые не прочь в будущем возглавить ложу или даже племя). Мощный и уважаемый дух может предоставить даруемые бонусы, утверждая, что при всей важности совместной работы, каждый член стаи должен самостоятельно действовать с максимальной эффективностью.

Однако характеристики – не единственное преимущество, которым наделяют тотемы. В принципе, они могут предоставить своим подопечным особые способности, например – возможность общаться друг с другом на больших расстояниях или делить Эссенцию между состайниками. Рассказчик, конечно, обязан расписать эффекты и стоимость каждой способности с точки зрения игровой механики и пунктов Тотема. Нельзя, однако, забывать, что Летучая мышь в своей любопытной и стремительной ипостаси даст совсем другие силы, нежели Летучая мышь как дух войны. В первом случае оборотни получают аналог эхолокатора и бонус на восприятие в темноте, во втором – возможность бесшумно пересекать короткие дистанции.

Шаг шестой:

Назначение Запрета

У каждого тотема есть Запрет – обязательство или табу, которое он назначает своим последователям. У схожих духов схожие желания: Ворон или Ворона могут потребовать оставлять глаза убитых противников целыми, чтобы потом их можно было выклевать. Обычно Запрет соответствует уровню сил, подаренных духом.

Чего бы ни требовал от стаи тотем, Запрет нужен ему не для питания или наращивания сил – всё это в лучшем виде обеспечат вервольфы. Однако Запреты отражают великий закон царства тени, гласящий, что нельзя получить что-либо от духа, не отдав что-то взамен. Тот же Енот не просто очарован блестящими объектами; любовь к ним – одна из черт, делающих его собой. Многие тотемы составляют табу как лишь гарантию защиты и помощи. И это не говоря о том, что духи всё ещё разнятся в отношении к оборотням: одни смотрят благодушно и с интересом, другие – с демонстративным призрением и даже ненавистью. Запрет в таких отношениях символизирует готовность Урата проявить уважение к духу, который иначе им сможет им доверять.



Луны не могут быть тотемами?

Молодых Урата часто удивляет тот факт, что духи Луны не становятся стайными тотемами. Причина расплывчата и практически не объясняется. Известно лишь, что некоторые стаи договаривались с Луны, но со временем, эти вервольфы начинали впадать в безумие и не могли сдерживать Ярость всякий раз, когда Луна принимала фазу их тотема.

Почему же Луны вызывают безумие в оборотнях? Сами они, кажется, не осознают проблемы до последнего, и лишь немногие Урата могут рассказать о непреодолимых вспышках гнева. Те же, кто поддался безумию, отнюдь не теряют способности менять форму и пересекать Вуаль; они просто бродят по Земле и Хисилу, забыв о Клятве и сохранении тайны, и кидаются на каждого, кто привлёк их внимание. Не все благословения Луны одинаково приятны.



Оборотни тщательно скрывают Запрет своего покровителя, ведь если конкурирующая стая узнает его, она получит серьёзнейший козырь. Например, возможность подстроить нарушение Запрета (к чему духи относятся крайне нетерпимо). Некоторые требования при всём желании нарушить непросто – последователи Ласки должны призывать свою Ярость в каждом бою, и даже самый находчивый враг не способен помешать этому. С другой стороны, если дух запрещает оборотням посещать Тень в определённые дни месяца, соперники, например, могут с лёгкостью похитить его любовницу и затащить её в Тень, поставив вопрос ребром – или он нарушает Запрет, или позволит девчонке умереть. Впрочем, если была уважительная причина, одно нарушение ещё не является предательством тотема. Другое дело, если вервольф сознательно преступил священные табу. В этом случае, изгнание – лишь самое мягкое наказание, которого может потребовать разгневанный дух.

Ниже будут приведены возможные Запреты, соответствующие количеству пунктов Тотема, потраченных стаей на своего духовного патрона. Рассказчик, конечно, может ужесточить их, чтобы героям жизнь не казалась слишком лёгкой.

Шаг седьмой: Последние штрихи

Записываются составные характеристики духа-покровителя, которые подробно разобраны в **Приложении первом**. Тотем начинает с максимально доступным его Рангу значением Эссенции (15).

Бонусы Тотемов

Здесь представлены цена и свойства некоторых усилений, которыми Тотемы могут наградить своих последователей.

Характеристики

Самые распространённые бонусы, увеличивающие и без того огромный потенциал вервольфов. Сильно различаются в зависимости от характера: исторические, стайные или, по умолчанию, даруемые. Дух не может усилить оборотня выше его максимума – то есть, если он даёт два очка Медицины, у стартового персонажа они параметр может подняться с 4 до 5, но не до 6. Все затраты стая несёт совместно.

Атрибуты (даруемые): 18 очков Тотема за очко.

Пример: *Вепрь даёт своим детям по дополнительной точке к Силе. Это будет стоить им 18 очков, но бонус действует постоянно, пока Вепрь служит их тотемом.*

Атрибуты (стайные): 10 очков Тотема за очко.

Пример: *Енот дарит оборотням очко Сообразительности, но лишь один член стаи может использовать её в ход. Это стоит 10 очков.*

Атрибуты (разовые): 3 очка Тотема за очко. Действует на протяжении сцены.

Пример: *Гепард предоставляет 3 очка к Ловкости, которыми состайники могут пользоваться в любой последовательности, но только раз за историю. Это усиление требует 9 пунктов.*

Дар (даруемый): 10 очков тотема за очко.

Пример: Хамелеон преподаёт своим детям Смешение, Дар Скрытности второй ступени. Это стоит 20 пунктов Тотема.

Дар (стайный): 5 очков Тотема за очко.

Пример: В один ход Гризли позволяет любому из последователей использовать первый Дар Силы, Сокрушительный удар. Это стоит 5 очков Тотема.

Дар (разовый): 3 очка Тотема за очко.

Пример: Раз за историю, стоя, идущая за Буревестником, может призвать Удар молнии. Этот Дар Погоды оценивается на 4 очка, и, следовательно, требует 12 очков Тотема.

Ни один Тотем не может предоставить Урата Дары, которых они не могут получить обычным способом. Так, дух может подарить Исчезновение, Дар Скрытности пятой ступени, но только тем, кто заработал Почёт 5.

Эссенция: 1 очко Тотема за два пункта Эссенции. Эссенция формирует общий запас, которым может по ходу истории пользоваться каждый член стаи.

Пример: Даже могучий Бык может помочь лишь до тех пор, пока его дети не истратят все силы. Стая получает 6 пунктов Эссенции до конца истории, которые может использовать в любой момент. Это стоит 3 очка Тотема.

Навыки (даруемые): 5 очков Тотема за очко.

Пример: Сова выдает своим детям 2 очка Оккультизма. Это будет стоить 10 очков Тотема, но добавит 2 дайса ко всем броскам и оценкам, поскольку знания Совы добавляются к знаниям самого вервольфа.

Навыки (стайные): 3 очка Тотема за очко.

Пример: Гриф дарит три очка к Рукопашному бою (что стоит 9 пунктов Тотема), но воспользоваться ими сможет только один состайник одновременно. Бонус даёт три дайса ко всем броскам Рукопашного боя, но лишь до тех пор, пока вервольф не передаст его товарищу.

Навыки (разовые): 2 очка Тотема за очко; действует на одну сцену.

Пример: Стая договорилась с духом знаменитого барда – Кахалита, предка их собственного Прорицателя. Тотем недостаточно силён, чтобы полностью передать им своё мастерство, но время от времени они могут призвать его красноречие. С игромеханической точки зрения герои потратят 10 очков Тотема на то, чтобы получить пять очков Экспрессии.

Специализация: 2 очка Тотема за Специализацию.

Пример: Медведица – целитель, но она мало знает о современной медицине. За два очка она может предоставить Специализацию Лекарственных растений всем членам стаи.

Воля (разовая): 2 очка Тотема за пункт. Как и в случае с Эссенцией, купленные пункты Воли доступны всем состайникам в любой момент времени.

Пример: Черепаха поощряет стоицизм в её детях. Она может предоставить запас в 5 пунктов Воли за историю (за 10 очков Тотема).

Запреты

Нельзя сказать, что Запрет тем строже, чем сильнее дух, который его назначает. Некоторые необычайно мощные тотемы выдвигают на редкость мягкие условия, другие – относительно слабы, но требуют от стаи больших жертв. Фактически, Запрет зависит от преимуществ, которые дух обеспечивает персонажам. Средний тотем, иссушающий себя, чтобы обеспечить персонажей мощными бонусами, захочет больше, чем могущественная сущность, трагящая на подопечных минимум сил.

Хотя у похожих тотемов Запреты могут совпадать, их строгость нередко различается. К примеру, Крыса и Енот могут просить еду в качестве подношения, но для Крысы важно, чтобы пища была украдена из человеческой столовой или кладовой. Факт воровства для

неё важнее, чем собственно пища, тогда как Енот не столь привередлив – чем больше съестного, тем лучше, и пока ему хватает, он будет исправно выполнять условия договора.

Можно подобрать Запрет, который понизит стоимость тотема, но только в том случае, если его строгость будет существенно превышать силы, дарованные тотемом. Ниже описаны принципы создания Запретов, оценённые от 1 до 5, очки Преимущества, которые можно вложить на этом уровне.

Строгость 1 (1-5 очков Тотема): Стая должна периодически (обычно – раз в месяц) выполнять какие-либо действия, приятные для духа. Обычно, этот обряд прост и не требует ничего, кроме времени. В качестве альтернативы можно взять «легкоисполняемое» табу или особенность в поведении, понятную и естественную для оборотней.

Пример: *На каждое новолуние оставлять в лесу огрызок яблока. Никогда не убивать пожилых людей. Всегда уважительно кивать волкам или вервольфам в форме Уришул.*

Строгость 2 (6-10 очков Тотема): Стая должна придерживаться поведения, которое несколько противоречит обычным для неё стандартам. Тотем может потребовать, чтобы вервольфы защищали определённую часть населения, всегда (или никогда) дрались определённым образом или еженедельно выполняли какую-то службу, которая требует, помимо времени и сил, ещё и небольших расходов.

Пример: *Во время каждого боя хотя бы раз принимать форму Уришул. Ни один из членов стаи не должен терять Гармонию ниже 6. Стая должна защищать всех молодых женщин, которым нужна помощь.*

Строгость 3 (11-15 очков Тотема): Еженедельная служба, требующая времени, сил и ресурсов (возможно, в денежной форме – возможно, в виде обычной охоты или добычи каких-то материалов). Может быть, Тотем попросит, чтобы стая постоянно работала над заданной целью или воздерживалась от неприятных для него поступков (которые сами вервольфы воспринимают нормально). Обратное также возможно – дух может потребовать от стаи действий, которые считается отвратительными (но не противоречат Гармонии).

Пример: *Урата должны каждую неделю сжигать части тел побеждённых противников (если за эту неделю они не с кем не дрались, то могут сжечь какой-то символ будущих побед). Оборотни должны защищать реки, мешая людям их загрязнять. Все члены стаи должны есть только мясо, не употребляя растительной пищи (если, конечно, не едят содержимое желудка добычи).*

Строгость 4 (16-20 очков Тотема): На этом уровне силы Тотем требует ежедневного почитания. Действия, его выражающие, не должны быть сложны, но именно они обеспечивают хорошие отношения с духом. Он может просить безупречной верности какому-то делу или идеалу, или составить жёсткий Запрет (или сурово карать за его нарушение). Эти табу могут быть легко направлены против стаи, но она должна их придерживаться тем не менее. В данном случае стайный тотем для героев не менее (а может, и более) значим, чем племенной. При таком раскладе Запрет может ощущаться почти в каждой сессии.

Пример: *Состайники должны молиться тотему пяти раз в день и не меньше, чем по две минуты. У всех членов стаи Гармония должна сохраняться на уровне 8. Последователи должны есть всё, что подойдёт для еды.*

Строгость 5 (21-25 очков Тотема): Большая сила, большие затраты. На этом уровне, Урата крайне преданны тотему и тому, что он олицетворяет. Если дух не связан с тотемом племени, стаю может навестить его посланец, с требованием показать свою верность «большому» покровителю. Оборотни получают столько энергии от тотема, что становятся угрозой практически для любого обитателя Тени... и это при той враждебности, которую Урата веками вызывали у духов. Запреты в этом случае могут показаться жестокими, но для тотемов они очень даже обоснованы.

Тотем может потребовать практически всё, что угодно, независимо от опасности, которая ждёт подопечных (хотя отправлять их на верную смерть он не станет – это не выгодно). Одни духи требуют, чтобы последователи очень строго блюли Гармонию, другие – наоборот, призывают отказаться от какой-то из составляющих души Урата, подавлять в себе волка или человека. Это фактически нарушает Гармонию, но не все же духи связаны с Луной и заботятся о её Клятве (хотя таких редко просят о знаке).

Примеры: *Все члены стаи должны пожирать сердца убитых врагов. Ни один из составников не должен терять Гармонию ниже 9. Стая должна принимать любой вызов и не может уклоняться от драки.*

Запреты и стоимость Тотема

Как было сказано, вервольфы могут уменьшить цену тотема, взяв Запрет поостроже, но злоупотреблять этим в хронике не рекомендуется. Преимущество Тотем отображает энергию и усилия стаи, направленные на привлечение духов, их особую судьбу и обязательства перед Гармонией. Запрет – это своеобразная дань, которой тотем обложил своих последователей и мера *его собственной* энергии, которую он готов на них потратить. Эти два понятия слишком мало связаны между собой, чтобы назвать их причиной и следствием.

Если стая готова потратить 10 очков Тотема, но берёт при этом Запрет, принятый на 20-25, цена снижается на 5 очков (10 очков – минус Строгость 5 = 5). Такой метод не может уменьшить стоимость меньше, чем в половину. Таким образом, если оборотни тратят 8 очков и берут Строгость 5, цена всё равно будет составлять 4 очка.

Проницательные игроки заметят, что таким образом невозможно удешевить услуги Тотема меньше, чем на 15 очков. Это правда. На таком уровне мощи, соответствующий Запрет нанесёт вред стае. Впрочем, Рассказчику и игрокам ничего не мешает разработать Запрет со Строгостью 6 и выше.

Пример создания Тотема

Рассказчик собирает игроков на сессию по созданию персонажей. Они уже продумали концепции своих героев, так что эту встречу посвятят разработке стаи и, в частности, тотема.

На пятерых персонажей в сумме набралось 15 очков Преимущества *Тотем*. В первую очередь игроки должны решить, какого рода дух больше всего подходит их стае. Так как Рассказчик хочет начать хронику «с середины», когда персонажи уже впутались в неприятную ситуацию с участием могучего Бешилу и его роя, он решил упразднить описание поиска тотема. Игроки сами решают, чем является их покровитель и откуда он взялся (хотя Рассказчик имеет право вносить необходимые поправки).

Стая состоит из трёх Кровавых когтей, Охотника во тьме и Костяной тени. Все участники – в той или иной степени войны (даже Тень, поскольку прошёл Превращение при свете Полной луны), но все они также серьёзно интересуются мрачайшими уголками мира духов. Костяная тень верит, что оттуда грядёт страшная опасность Народу, Охотник же следует заветам племенного Тотема и хочет искоренить зло и развращение, в чём бы оно ни выражалось. Игроки, посоветовавшись, решают, что тотем должен понять и одобрить боевую направленность их стаи, но не обязан её усиливать. Вместо этого ему лучше сосредоточиться на помощи героям в царстве теней, где они столкнутся с тайнами, которые благоразумнее оставить в покое. Лучше всего для этого подойдёт дух, связанный с любопытством, смертью и запретными знаниями. Пробежавшись по книгам о мифологии, они остановились на Пантере. Чёрный леопард – символ волшебства и гибели во многих культурах, а также ассоциируется с мистической властью и силой. Согласно предыстории, стая, собравшись вместе, отправилась в призрачные пустоши на поиски союзника, и случайно забрела в логово отвратительного фантома. Завязалась драка, в ходе которой оборотни одержали верх, заметив при этом, что тёмный дух пантеры бесстрашно

наблюдает за ними. Стая заинтересовалась, и смогла выследить его до следующей луны, несмотря на прекрасную скорость и хитрость. Решив все вопросы, вервольфы уговорили духа стать их тотемом и с тех пор его называют Пантерой-что-крадётся-путями-теней, или Теневой пантерой – если коротко.

Набросав концепт, игроки переходят ко второму этапу разработки: распределению Атрибутов. Получив для этого девять очков, они, после некоторых колебаний, отдают два на Сопротивление, четыре на Грацию и три на Могущество. Пантера – пугающий символ угрозы и, что важнее, мудрости и ловкости.

Перейдя к третьему шагу, они распределяют очки Влияния. Поскольку воплощение Пантеры вряд ли будет связано с настоящим, физическим животным, оба доступных очка были вложены в Тени – таким образом, дух может использовать *Усиление* и *Манипулирование*, находясь в тенях.

Четвёртый этап – по сути, самый ответственный. Во-первых, здесь выбирают Нумина для своего духа. Как все тотемы, Теневая пантера начинает с Нумина *Физическое зрение*, к которому игроки, посоветовавшись, добавили *Чувство дикости*. Это свойство хорошо сочетается с образом хищника, искушённого в тайнах духов.

Далее, игроки решили повысить устойчивость тотема к повреждениям, и, потратив 6 пунктов Преимущества, подняли его Сопротивление до трёх.

Далее участники игры проанализировали параметры свих героев, и пришли к выводу, что им понадобится скорее духовная и ментальная поддержка. Теневая пантера – могучий дух, но ей нет смысла делить силу со стаей Отверженных, которые и так вышли достаточно грозными. Вместо этого, персонажи потратили 3 пункта Тотема на бонус к Эссенции, запас которой составил 6 очков. Игрокам осталось распределить ещё 6 очков Тотема.

Четыре из них пошли на стайный бонус к Навыку *Скрытность*. Каждый состайник может призвать умение покровителя бесшумно скользить в тенях, что даёт +2 к Скрытности (главное – не забывать, что в один и тот же ход усиление доступно только одному Урата). На оставшиеся два пункта была приобретена Специализация *Лазанье*, которую приписали Атлетике. Пантера сочла, что её дети должны использовать возвышенности и выслеживать оттуда добычу также хорошо, как и она сама.

Наконец, пришло время сформировать Запрет. Пантере, конечно, нужны гарантии от стаи, но куда больше её интересует изобретательность и эффективность партнёров, и ограничивать эти качества дух не собирается. Посоветовавшись с Рассказчиком, игроки решают, что по условиям Запрета члены стаи должны каждый день проводить три часа в царстве теней, особенно – в призрачных пустошах, и убеждаться, что оттуда не исходит опасности для физического мира. Если хоть один вервольф нарушит обещание, стая теряет все предоставленные Пантерой бонусы до тех пор, пока виновный не потратит в Тени целые сутки, выкорчёвывая все угрозы, скрытые на территории стаи. Рассказчик заметил, что, учитывая состояние местных призрачных пустошей и отношение их обитателей к Урата, Запрет будет достаточно опасным, но он приемлем и для оборотней, и для тотема.

В общем и целом, тотем выглядит следующим образом:

Пантера-что-крадётся-путями-теней

Атрибуты: Могущество 3, Грация 4, Сопротивление 3.

Воля: 6.

Эссенция: 15.

Инициатива: 8.

Защита: 4.

Скорость: 11.

Размер: 4.

Корпус: 7.

Влияние: Тени ••.

Нумина: Физическое зрение, Чувство дикости.

Бонусы: Запас в 9 очков Эссенции (разовый), Скрытность 2 (стайный), Специализация Атлетики *Лазанье*.

Запрет: Каждый член стаи обязан провести три часа в день, патрулируя *Хисил*. Он не обязан всё это время безвылазно нести вахту, но должен набрать его между восходом и закатом солнца. Если кто-то не смог соблюсти эти условия, договор с Пантерой перестаёт действовать и все бонусы обнуляются, пока нарушитель не проведёт в Тени 24 часа без перерыва.

Почёт

Оборотни – разобщённая раса. Вервольф из другой стаи или племени – в первую очередь конкурент, и лишь потом – союзник (если вообще им будет). Поэтому Народ нуждался в каком-то способе, позволяющем определять положение и статус каждого. Эта потребность также обусловлена их наполовину спиритической природой, желанием иметь ясное место среди родственных духов. Поэтому и возник Почёт – система, по которой другие Урата и некоторые духи могут обозначить свое отношение к оборотню.

Хотя Почёт признают и вервольфы, и обитатели Тени, воспринимают они его в зависимости от обстоятельств. Короли хищников, известные Кровавым когтям как опасный противник, по их мнению, заслуживают не воинских почестей, а быстрой смерти. Кроме того, племена Отверженных получают дополнительный Почёт через духов, посланных Матерью, а Чистые – наращивают напрямую, за службу тотемам и своим идеалам. У Адских гончих есть собственные категории престижа, которые, впрочем, непопулярны за пределами их культа. Поскольку сеттинг **Werewolf** повествует в первую очередь о племенах Луны, в данном разделе будет описана преимущественно их механика Почёта.

У племён Урата Почёт как таковой определяют Луны. Высокие значения гарантируют уважение окружающих, обширную территорию, безбоязненный проход через земли других вервольфов, и даже их гостеприимство и симпатию, если персонаж сам ведёт себя благожелательно. Почёт даётся нелегко, и желающий его заработать должен действовать в соответствии с принципами того или иного Лунного хора.

Кодексы Почёта

Каждый Хор лунных духов, назначая Почёт, рассматривает особый тип поведения. Какой именно – зависит от племени и знака оборотня, но считается, что в идеале Отверженные в той или иной степени обязаны продемонстрировать все существующие виды. Ниже приведены достижения, которые могут привлечь внимание Хора, и его требования к соискателям.

Хитрость

Луна прячется, но не стыдится этого. Иногда она предпочитает наблюдать из тьмы, слушать, касаться и чувствовать этот мир, не давая своим детям подготовиться к её появлению. Она просит нас заслонить её, скрыть её слова и поступки. В новолуние каждый встречный может оказаться Луной.

Ирралуним ценит хитрость. Эти духи воплощают не тьму, а отсутствие света, они знают, что не все проблемы разумно решать клыками и когтями. И в тоже время, не на каждый вопрос есть мудрый и однозначный ответ. Ради некоторых успехов необходимо отойти от традиций; необходимо делать то, что должно быть сделано; необходимо свернуть с проторенной тропы. Хитрость – мера нестандартности мышления. При этом она вовсе не оправдывает безнравственность, ведь Клятву Луны никто не отменял. Нет, Хитрость – качество тех оборотней, кто способен мыслить вне шаблона и защитить свой

вид косвенными методами. Например, человечеству про Урата помешает узнать не только уничтожение доказательств, но и заблаговременная дискредитация тех, кто в них поверит.

Иррака воплощают новаторство такого Почёта, ведь в стаях именно от них ждут необычных решений и разумной критики устоявшихся порядков. Железные ваятели, однако, также воспринимают Хитрость как основу их племени. Эти вервольфы исследуют достижения людей, чтобы приспособить их к жизни Отверженных.

Основные требования: Ирралуним ожидает, что оборотни не будут слепо бросаться навстречу опасности. Он не призывает к паранойе, но считает, что Урата должны задавать правильные вопросы и не верить на слово потенциальному врагу. Также Хор требует, чтобы оборотни были честны со своими товарищами по стае, ведь нет задачи важнее, чем помощь им. Однако Луни понимают, что состайникам, сосредоточившимся на Чистоте и Чести, не стоит говорить всего – иначе их могут парализовать собственные убеждения.

Достижения Хитрости: Убить противника, симитировав естественную смерть для его союзников; стравить врагов друг с другом; предотвратить раскрытие Урата перед людьми без использования насилия; придумать новую и оригинальную тактику боя; совершить подвиг ума, хитрости, манипулирования или дипломатии.

Слава

Луна близится к полной фазе, и Мать мечтает о моменте, когда это произойдёт. Луна склоняется к незримому облику – и она может с лёгкой грустью вспомнить о ночах славы. Всё, что осталось в памяти, кажется реальным под светом Горбатой луны; каждое дело выглядит ярким событием, каждое слово – изящным стихотворением. Будущее – это сон, оно помнит о событиях, которые ещё не произошли. Факты? Истина? Они вторичны. Факты забывают или подменяют, а истина определяется теми, кто за неё платит. И только Слава может подарить бессмертие.

Благодаря Кахалитам, Отверженные сохранили в веках свои устные сказания. Стремление к Славе – это то, что понимают и разделяют большинство оборотней независимо от Знака, и Кахалинум оценивает попытки достичь такого Почёта. Для Луни мало простой победы в драке или захвата территории – должно быть что-то, что увековечит эти деяния. Какой урок можно вынести из рассказа этой истории? Стоит ли её рассказывать? Слава во многом пересекается с Честью – в конце концов, вервольф должен требовать её без стыда или стеснения.

Также этот Почёт зиждется на храбрости и доблести. Духи ожидают, что славный оборотень без страха встречает опасность. Если он проявит себя хорошо, Кахалинум запомнит это и пустит весть среди Кахалитов всех племён – даже если сам герой погибнет в бою. Возможно, для кого-то это послужит утешением. Впрочем, Хор не ждёт, что Отверженные будут с головой кидаться в каждую схватку. Хотя о мучениках сложено немало прекрасных легенд, воины, сознательно ищущие смерти в сражении, делают это скорее под влиянием Чистоты или Чести. Духам Горбатой луны, как ни крути, приятнее рассказывать о выживших героях. Кровавые Когти выделяют оборотней с высоким значением Славы, поскольку ценят смелость в бою и браваду, подтвержденную реальными навыками.

Основные требования: Хор Горбатой луны ждёт, от вервольфов храбрости и бесстрашия, и понимания, что каждый новый день может стать последним. Он также требует здорового почтения к прошлому – ведь Слава предков может направить и вдохновить нынешнее поколение. Наконец, важно думать о последствиях своих действий. Помня об уроках прошлого и умея заглянуть в будущее, можно многого достичь в настоящем.

Достижения Славы: Победить противника максимально эффектным или особенно эффективным способом; выиграть битву во имя предков, тотема или возлюбленного; рассказать поразительную историю, которая запомнится окружающим; вдохновить других Отверженных; совершить подвиг доблести, отваги, мужества или верности.

Честь

Светлая и тёмная половины, правда и ложь. В этом обличье Луна вершит свой суд. Какое же из возможных решений верно? Только увидев как явное, так и скрытое, можно понять истину. Только рассмотрев дело с обеих сторон, можно вершить правосудие.

Справедливость, верность долгу, уважение к законам – всё это кодекс Чести, определённый Элениум. Честь – вопрос скорее этики, чем правил, и по-настоящему благородный вервольф не раз окажется перед трудным нравственным выбором.

Достойный Урата честен и справедлив. Луни ожидают, что он будет держать слово и постарается избегать лжи. Но духи понимают и то, что одна из основ существования Народа – его тайна – сама по себе требует уловок и хитростей. Благосклонность Элениума достаётся тем, кто способен удержаться от окончательного падения в ситуациях, где возникает такой выбор. Во многом, Честь – вопрос понимания и восприятия. Благородный оборотень должен понять, что не всё «правильно» и «позволено» – это разные вещи; осознать всю опасность бесчестных действий. Грозные владыки всегда подчёркивают свою Честь в отношениях с другими Отверженными, и могут быть непреклонны во всём, что с ней связано.

Основные требования: Хор Полулуня требует от вервольфов правдивости: признавать собственную вину, говорить правду (или то, что искренне считаешь правдой), воздавать должное за те или иные поступки. Элениум также хочет, чтобы Отверженные честно выполняли свою работу. Куда благороднее принять Запрет тотема или согласиться на переговоры с духами, чем навязывать свою власть силой и угрозами.

Достижения Чести: Справедливо разрешить спор между другими Урата; выполнить свой долг перед стаей и тотемом в крайне опасной ситуации; участвовать в благородном деле; раскрыть предательство или беззаконие; заключить выгодное перемирие с могущественным духом; совершить подвиг справедливости, правосудия или благородства.

Чистота

Ничто не укроется от света ярчайшей Луны. В полнолуние и мы можем быть самими собой: чистыми, свободными, незапятнанными печальной судьбой мира, не замаранными грехом далёкого прошлого. Мы не можем упиваться жалостью к себе. Не можем потерять нашу Ярость. Услышьте вой своих товарищей, и следуйте за мной, братья и сёстры!

Хор Ярости оценивает Чистоту – возможно, простейший из пяти Кодексов Почёта. И самый сложный в исполнении. Духи просто требуют, чтобы Отверженные следовали Гармонии и Клятве, которую некогда принесли. Проводя в жизнь эти принципы, они доказывают своё право называться оборотнями (с точки зрения Луны – Адская гончая может иметь прямо противоположное мнение). Охотники во тьме особенно благоволят к Чистоте, поскольку она пересекается с их верой в главенствующую роль волчьей половины.

Отверженные часто размышляют о том, почему именно Ралиниум отвечает за Чистоту, учитывая, как они близки с Раху. В конце концов, вервольфам Полной луны тяжело совладать с их Яростью, тогда как присяга требует самоконтроля. С другой стороны, причина может заключаться именно в этом: Чистота в качестве стимула и Хор Ярости в роли наставников дают весьма значительный повод сдерживать себя, сохранять непорочность сердец и Ярости, чтить свою духовную мать.

Последователи Чистоты обычно не навязывают своих взглядов окружающим. Приказы законного лидера должны выполняться, но Гармония – дело веры и совести каждого. Сторонники Чистоты просто стараются быть примером для остальных, словом и делом указывая им верный путь.

Основные требования: Никто не ждёт, что оборотень сможет подавить свою Ярость. Фактически, Ралиниум ожидают, что Народ сможет воспринимать свою дикость как

должное, избегая убийства других Урата и особенно – не причиняя вреда своим соотайникам. Щенок, сумевший какое-то время выдержать Смертельную ярость ради союзников, получит поздравления от Луны, но лишь однажды. Духам не хватит терпения возиться с взрослым вервольфом, не способным себя контролировать.

Достижения Чистоты: Возглавить крестовый поход против врагов Луны и Народа; убить истинного врага в честном бою; спасти других оборотней или волкокровных; сохранить верность Клятве пред лицом угроз и соблазнов; совершить подвиг сдержанности, преданности или Нравственности (выраженной в принципах Гармонии).

Мудрость

В облики Полумесяца Луна размышляет, и встретивший её в этом состоянии станет немного мудрее. Она может ответить на правильные вопросы, или свести с ума – если вопрос был поставлен неверно. Но иногда поиск решения важнее, чем обладание им.

Мудрость – нечто большее, чем просто знания. Достаточно вспомнить людей, запоминающих горы бесполезной для выживания информации. Поэтому Италиниум оценивает не только опыт и знания, но и умение их применять, и даже просто стремление к ним. Оборотня, который влип по незнанию, не будут высмеивать (по крайней мере, Хор полумесяца не будет). Они верят, что Отверженный чему-то научится на этой ошибке, станет умнее, сможет поделиться опытом с другими. Знания могут быть ложью, инстинкт может одурачить. И лишь научившись смотреть глазами Серповидной луны, можно видеть как факты, так истину, лежащую за ними. Тогда Урата обретёт мудрость. Костяные тени уделяют особое внимание этому Почёту и тем, кто к нему стремится, поскольку он во многом созвучен основным целям племени. Впрочем, Итеуры всех племён чтут Мудрость – ведь в стае именно они должны видеть, думать и знать – как в физическом, так и в духовном мире.

Основные требования: Духи ждут от вервольфа любознательности, но не той, которая заставит бродить вслепую в поисках чего-то занимательного. Нет, Хор Полумесяца скорее одобрит научный интерес, ведь Урата не должны почивать на лаврах и довольствоваться малым. Хотя всем Луны нужно соблюдение Гармонии, Италиниум волнуется о нравственности оборотней меньше того же Кахалинума.

Достижения Мудрости: Решить сложную спиритическую головоломку; разработать новый ритуал; подчинить мощного духа; создать или усилить локус; вызнать вражеский Запрет; уговорить духа пойти на компромисс; совершить подвиг интуиции, памяти, интеллекта или логики.

Накопление Почёта

Отверженные могут сколько угодно хвастать друг другу о своих достижениях и всячески привлекать внимание духов - но сами Луны, остаются лишь слугами Матери, которая и дарует Почёт своей волей.

С игровой точки зрения процесс получения Почёта отражается в виде расхода очков опыта. Однако не стоит низводить его до обычного подсчёта очков в листе персонажа. Оборотень должен вести себя соответственно статусу. «Основные требования», указанные выше, дают примерное представление о поступках, привлекающих Луны. Вервольф может отчитаться перед духом в одиночку, или в присутствии других оборотней – но духи, так или иначе, узнают о его достижениях. С другой стороны, если игрок накопил достаточно опыта, но его персонаж не добился в истории соответствующих успехов, Рассказчик может запретить увеличение Почёта.

Таким образом, необходимо различать игровую механику и сюжетные требования. Если герой заработал достаточно опыта для увеличения Чистоты, но в последней сессии нарушил Клятву Луны, Рассказчик может запросто наложить вето. Почёт нужно *заработать*. Духи потребуют доказать свои подвиги – даже если стая рискнёт им врать. К тому же, с ростом Почёта растёт и сложность его получения; придётся совершать всё

более и более внушительные деяния. Можно заработать очко Мудрости, вынеся урок из своей ошибки, но духи дарят её не для того, чтобы Урата спотыкался на каждой колдобине. И подвиг, достаточный для Славы **, не зачтётся для перехода от *** к ****.

Луни реализуют приобретение Почёта через ритуал Признания духов: как только его выполнят, новый уровень будет замечен для духов, а в Тени – и для других оборотней. В знак подтверждения нового ранга, один из присутствующих вервольфов (обычно, наиболее уважаемый Итеур), вызывает кого-то из обитателей Тени, чтобы тот наградил триумфатора соответствующим бесплатным Даром.

Система

Персонажи начинают с тремя очками, из которых по крайней мере два назначаются на основной Почёт племени и знака. В течение хроники игрок может купить новые уровни за очки опыта. Вторичный Почёт ограничивается основным. У Раху из числа Охотников во тьме с Чистотой ** не может быть Мудрость ***.

Покупка Почёта также должна сопровождаться успехами, за которые герой его получает. Игрок может отложить очки опыта «на будущее», а Рассказчик – добавить за удачный отыгрыш взаимодействия героя с Луни. Почёт не считается полученным, пока не был проведён ритуал Признания духов.

Следует помнить, что уровень доступных Даров лимитируется соответствующим Почётом. Если Дар учится вместе с её повышением, он должен относиться к одному из списков знака или племени, либо к списку Отца Волка или Матери Луны.

Племена Чистых также получают преимущества Почёта, но поскольку они не связаны с Луни, им приходится обращаться напрямую к своим опасным и диким тотемам. С точки зрения игромеханики, Почёт Чистых и Отверженных не отличается ничем, кроме нескольких деталей.

Повествование о Почёте

Ответственность за учёт достойных Почёта поступков лежит на игроках, однако Рассказчик также должен отслеживать успехи их персонажей. Герои могут тратить опыт как угодно – если найдут обоснование. Если персонаж всю хронику демонстрировал трусость – он не потеряет своих очков Славы, но Рассказчик может запретить ему покупать новые, пока он не исправится.

Почёт и Территория

Наличие высокого Почёта не гарантирует больших территорий. В конце концов, в мире нет какой-то сверхсильной стаи, которая руководит Народом, жалую угоды отличившимся. Но, тем не менее, этот показатель играет свою роль – при обозначении границ. Стая Отверженных, заработавшая одновременно Славу и Хитрость – это изобретательные и беспринципные воины. Оборотно, заметившему их глиф среди обычного граффити, стоит повернуть назад (или хотя бы в любезной форме сообщить о своём присутствии).

Это работает и в обратном направлении. Когда известный и уважаемый вервольф приходит на территорию молодой стаи, он вправе рассчитывать на её гостеприимство (конечно, если между ними изначально не было вражды). Однако злоупотреблять им не стоит – это быстро спровоцирует ответные меры.

Чтобы продемонстрировать Почёт во время знакомства оборотней, каждый из них должен пробросить набор костей, равный его самому высокому Почёту. Бросок отражает не столько возможность считывать метки духов, сколько то, известен ли вервольф собеседнику. Например, у Иррака Костяных теней (Хитрость 3 и Мудрость 4) запас составит 4 дайса. Успех значит, что другой оппонент слышал о персонаже, исключительный успех – что он польщён знакомством, и все Социальные броски героя получают +1.

При сравнении репутации двух стай бросок проводится по самым высоким значениям Почёта в каждой из них. В случае одинаковых значений у нескольких состайников – сравнивают *суммарный* показатель основного Почёта (бросок, однако, всё равно проводят по наибольшему Почёту из основных).

Рассказчик может наложить на эти броски любые модификаторы, какие сочтёт уместными: -1 или -2, если герой демонстрирует свой престиж через глифы; +1 или +2, если общаются соплеменники или соседи.

Провал означает, что вервольф не подтвердил свою репутацию и может быть воспринят как обычный нарушитель или даже противник. Впрочем, мудрые Урата не спешат атаковать даже в случае провала – пусть чужак не опознан, это не значит, что он не может оказаться славным воином Народа. Тем более что беспричинное нападение на него вполне может понизить Гармонию.

Полный провал символизирует, что персонаж абсолютно неизвестен окружающим. Может быть, он приехал с другой части света, или в нём есть что-то, что настораживает других Урата. Все Социальные броски получают -1 штраф -1.

Разумеется, Рассказчик имеет право отменить броски Почёта, если вервольф уже очень популярен или, наоборот, опозорен среди Народа.

Наконец, значение Почёта плюсуется к Социальным броскам, направленным на члена своего (и только своего!) племени. Подробнее этот механизм изложен в **Главе второй**.

Ложь

Племена оборотней сами по себе – мощная сила, ведомая одними из сильнейших духов, когда-либо существовавших в мире. Тем не менее, в каждом из них существуют ложь – содружества вервольфов с целями, взглядами и принципами, схожими как в рамках племени, так и с точки зрения Народа вообще. Это не просто социальные клубы: некоторые ложь становятся чем-то вроде религиозных культов, другие позволяют своим последователям обмениваться нужной информацией и скрывать её от посторонних.

Вступив в ложь, оборотни остаются членами племени, и тот факт, что Железный ваятель присоединился к ложь Молнии, не уменьшает его родства с Рыжим волком. Некоторые скрывают свою принадлежность к ложь ото всех, кроме соплеменников, другие – говорят о ней с гордостью и всячески подчёркивают.

В целом, вступление в ложь даёт немало преимуществ. В первую очередь, конечно, это сам факт принадлежности к узкому, элитарному кругу. Волки, как и люди, понимают, что такое престиж, и ни тем ни другим не чужды амбиции. Но что ещё важнее – ложь дают возможность найти единомышленников, разделяющих надежды и убеждения вервольфа. Костяная тень, всю жизнь понимавшая, что мёртвые способны многому научить живых, может вступить в ложь Смерти – и наконец-то встретит союзников, которых мучают те же вопросы, что и её.

Вдобавок, оборотень заводит близких и надёжных друзей. Пусть им никогда не заменить стаю, любому противнику стоит подумать дважды, прежде чем задевать членов ложь. Новичков принимает не только племенной тотем, но и покровитель самой ложь, и в каждой из них существуют строгие правила вступления. Все Кровавые когти являются свирепыми войнами, но бойцы ложь Гарма опасны в особенности, поскольку одновременно несут благословения и Гарма, и Фенрира.

Наконец, вступление в ложь приносит вервольфам силу и преимущества, которые тот не мог бы получить самостоятельно. Это могут быть редкие Дары, или другие способности, которые сложно освоить иначе. Или просто «скидки» на трату опыта при покупке определённых характеристик.

Персонаж не может начать игру, уже являясь членом ложь, если речь идёт не об опытной стае (см. **Главу вторую**). Все жёсткие требования к новичкам должны быть отражены к игре, ведь если членство в ложь будет достигаться слишком легко, никто его просто не оценит.

Во второй главе упоминались 15 ложь (по три на каждое племя). Пять из них будут рассмотрены подробнее. Поскольку ложь – более строгие организации, чем племена, они имеют некоторую территориальную привязку. Например, ложь Гарма особенно сильна в Европе и Северной Америке, а в Азии или Африке есть свои содружества, почти не известные Западным Отверженным. Рассказчик должен помнить, что этот список далеко не окончен, и он имеет право дополнить его на свой вкус. В конце концов, ложь может включать в себя всего одну стаю, да и многоплеменные объединения в мире – не редкость (в частности, ложь Охоты).

Каждая ложь ждёт верности от своих членов: войти в неё можно лишь раз, а бросить одну ради другой считается верхом бесчестия. Перебежчик теряет все полученные преимущества, а также очко в племенной Почёта, положенную за вступление (в случае многоплеменных ложь, это всегда очко Чести). Если ложь очень сильно дорожит своими тайнами, а отступник был признан ненадёжным, его – в исключительном случае – могут даже убить.



Кровавые когти: Ложя Гарма

В человеческих мифах Гарм был гигантским волком, которому суждено было убить Тора, бога войны, во время священной битвы Рагнарёк. Кровавые когти признали его как потомка Фенрира, духовное воплощение совершенного бойца. Последователи этой ложы совершенствуют душу, тело и разум, но только в тех аспектах, которые относятся к войне. Они тренируют тело, чтобы стать сильнее и быстрее возможных противников. Они оттачивают свой ум, чтобы превзойти хитрых врагов и разработать новые эффективные приёмы. Они закаляют дух, чтобы поддерживать Гармонию и сохранять полный контроль над своими мистическими умениями. Гармиды знают, что в бою нельзя пренебрегать ни одним из возможных преимуществ.

Благодаря всем этим усилиям, из членов ложы выходят отличные вожаки, но даже те из них, кто не хочет быть во главе стаи, редко становятся одиночками. В конце концов, связь между членами стаи, делает её непревзойдённой боевой силой. Гарм не требует, чтобы вся стая его детей принадлежала к ложе или даже Кровавым когтям. Он достаточно мудр, чтобы признать наличие у других племён их собственных эффективных приёмов.

Гармиды привыкли открыто демонстрировать принадлежность к ложе, обычно посредством гербов или древних рун (отдалённо похожих на норвежские, но человеку – даже знатоку оккультизма – придётся напрячься, чтобы понять их происхождение). Кроме того, они не делают секрета из своих убеждений и философии, и готовы разъяснить их каждому оборотню, который захочет слушать. Члены ложы считают, что все Кровавые когти обязаны сплотиться и стать настоящей армией Народа. Тогда Отверженные смогут раз и навсегда навести порядок в призрачных пустошах. Важнейший постулат Гарма гласит, что когда это случится, Фенрир сможет пробудиться и взять долг Отца Волка на себя.

Требования: Все члены ложы обязаны сохранить Гармонию 7 или выше, Славу •• или больше, и должны иметь Навыки Огнестрельного оружия, Рукопашного боя или Холодного оружия на уровне •••• или лучше.

Вступление: Ложя Гарма открыта для всех Кровавых когтей, обладающих нужными показателями. Перед вступлением соискатель обязан заручиться поддержкой кого-то из Гармов – как правило, через поединок с ним. Победа, впрочем, не обязательна (и не всегда возможна). Патрон просто должен проверить, насколько умело и достойно сражается новичок.

Испытательный срок длится три лунных цикла (три месяца). В это время, оборотень не имеет права покинуть бой, пока не отступит вся его стая, иначе его просто не примут. Если будущий Гармид стремится к Славе или Чистоте, его шансы резко повышаются: пока длится «стажировка», покровители часто демонстрируют успехи подопечных духам Ралиниума и Кахалинума.

Когда срок подходит к концу, патрон встречается с другими, более известными членами ложы, и они вместе обсуждают судьбу претендента. При этом один из старших Гармидов должен быть того же знака, что и новичок. Если претендента сочтут достойным (по-хорошему, для этого нужно в чём-то отличиться), будет назначено финальное испытание, характер которого зависит от его знака и фантазии экзаменаторов. Впрочем, основные критерии не меняются – будет проверен контроль над Яростью, верность

Клятве, и, конечно, боевые навыки. Справится – его примут на равных. Провалится – поздравят с тем, что зашёл так далеко, и предложат попробовать снова через лунный год.

Преимущества: При вступлении в ложу Гармиды получают низкоуровневые фетиши. Иногда это какое-то оружие, но чаще – Гемма милосердия (см. раздел **Фетиши**). Последователи Гарма обучаются различным приёмам и тактикам. Затраты опыта на повышение или приобретение Огнестрельного оружия, Рукопашного боя, Холодного оружия и Атлетики уменьшается до нового уровня $\times 2$ (а не $\times 3$).



Костяные Тени: Ложя Предвестников

Предвестники не так сильно помешаны на тайнах и обрядах, как другие ложы. Они не скрывают своих взглядов, когда ими кто-то интересуется, но и не отклоняются от своего пути, чтобы продемонстрировать верность другим Отверженным. В конце концов, любая предоставленная информация может изменить мир самым непредсказуемым способом. Так что лучше рассказать собратям то, о чём они спросят, и двигаться дальше.

Предвестники почитают Волчицу смерти, как свой тотем, но покровителем ложы выступает Полярный заяц. Этот зверь отличается силой, скоростью и умом – короче, всем, в чём нуждается хороший вестник. Как маленький и скромный тотем, он помогает своим детям не вызывать подозрений, когда они приходят на территорию других стай с новостями. Их появление может быть зловещим – но не как угроза для территории.

Члены этой ложы интересуются пророчествами и мистическими подсказками, напрямую связанными с физическим миром. Предвестники прыгают из огня да в полымя, побуждая местных Урата подготовиться к возможным бедам и оставаясь там лишь до тех пор, пока не убедятся, что необходимые меры были приняты (иногда на это уходят месяцы или даже годы – одна из причин, почему эти оборотни ещё встречаются в многоплеменных стаях). Члены ложы мало общаются друг с другом. Если их дороги пересекутся, они, насколько возможно, обменяются информацией и вернуться к своим делам. Эта ложа – одна из самых малочисленных как среди фракций Костяных теней, так и среди всех племён вообще. Отчасти это объясняется тем, что немногие Предвестники могут присоединиться к стае или занять территорию, отчасти – спецификой работы, опасной даже в лучшие времена.

Требования: Хитрость или Мудрость •, Атлетика ••, Скрытность ••.

Вступление: Ложя Предвестников открыта только для Костяных Теней, хотя в некоторых случаях допускаются представители других племён, отмеченные Волчицей смерти и Полярным зайцем одновременно. Поскольку они оба не самые покладистые союзники, такое бывало очень редко.

Присоединение к ложе Предвестников проходит намного быстрее, чем вступление в большинство других сообществ. Оборотень просто обращается к Волчице Смерти с просьбой чтить Зайца также, как её. Если Кадмуис-Ур разрешает (иногда требуя перед этим выполнить задание, связанное с Хитростью или Мудростью), претендент должен представиться Полярному зайцу. Он не столь разборчив, но не побежит по чьему-то требованию. Если новичок сможет выследить тотем и добиться его расположения, он имеет право найти другого Предвестника (что тоже не просто) и попросить, чтобы тот засвидетельствовал его вступление в ложу. К этому времени претендент уже призвал одну

Инкарну, договорился к другой и выследил одно из самых неуловимых существ в мире (оборотня, помешанного на скрытности и всеми силами избегавшего слежки). Предвестники считают это достаточным подтверждением доблести новичка, хотя некоторые устраивают своеобразный тест на проверку моральных качеств соискателя.

Преимущества: Члены ложи могут учить Дары Скрытности как племенные. Кроме этого, персонаж может добавить ещё три дайса к броскам Убеждения, направленным на мирное, дипломатичное общение с другими Отверженными. Предвестникам хватает опасностей помимо своих озлобленных собратьев.



Охотники во тьме:

Ложа Сезонов

В большинстве своём ложи этого племени посвящены естественным, звериным концепциям, а не абстрактным идеалам. Гнев на людей, стремление к всемирной гармонии – понятия достаточно ясные, чтобы ими проникнуться. Однако у этого сообщества не одна, а целых четыре идеи, которым они следуют в зависимости от времени года – таким образом, Урата настраиваются на ритмы природы, становятся ближе к ней и её правилам.

Весной последователи ложи посвящают себя обновлению. Они воздерживаются от сражений (если это возможно), уводят нарушителей от священных мест (если те пришли без злых намерений, и даже в этих случаях стараются обойтись без крови) и не участвуют в дуэлях с другими Отверженными. Большинство работают только на Хитрость и Мудрость, в силу чего особенно активны в период новолуния и полумесяца. Также, именно весной члены ложи стараются зачать детей.

Летом, в самые долгие и жаркие дни, Менинна этой ложи идут в наступление. Они ищут правильного боя, не щадят врагов и нарушителей и в целом, все эти месяцы живут своим гневом. Но Чёрная волчица настаивает, чтобы они соизмеряли свою Ярость с Гармонией, и потому многие члены ложи добиваются летом Славы или Чистоты. Семьянины в это время либо избегают своих близких, либо, наоборот, яростно их защищают.

Осенью мир готовится ко сну, и эти Охотники во тьме оправдывают имя своего племени. Они рыщут по физическому миру и его Тени, возвращая долги и запасаясь едой (или другими ресурсами) перед наступлением беспощадной зимы. В это время года большинство членов ложи идут за Славой и Честью, желая закрыть все накопившиеся за год вопросы.

Наконец, зимой Менинна пытаются наладить мирные контакты с царством духов. Они проводят много времени в Хисиле, когда есть такая возможность – общаются с предками, разбираются в тайнах прошлого и будущего, чтобы использовать эту информацию, когда мир пробудится вновь. Если зимой им надо провести собрание ложи, они обычно встречаются под светом полумесяца или полулуния.

Требования: Чистота •••.

Вступление: Ложа Сезонов принимает Охотников во тьме, хотя к ней изредка присоединяются Отверженные из других племён.

Присоединиться может любой Охотник, «живущий по сезонам» (т.е. проживший целый год в соответствии с правилами ложи). В это время потенциальные товарищи будут присматривать за оборотнем, проверяя, насколько он понимает и разделяет их убеждения.

Когда год подходит к концу, претендент отправится в призрачные пустоши с заданием найти своё любимое время года (срок – месяц). Если новичок справится, его возьмут. Нет – он вправе жить по принципам ложи, но никто из её последователей не признает в нём своего собрата.

Преимущества: У каждого члена ложи Сезонов есть любимое время года, в соответствии с которым назначается список Даров, которые учатся как племенные. Доступны следующие ветки: весна (Погода), лето (Ярость), осень (Восприятие) и зима (Смерть).



Железные ваятели:

Ложа Молнии

Железные ваятели гордятся своим умением приспосабливаться. Они успешно осваивают города, и умеют работать с любыми инструментами, помимо своих когтей и клыков. Но даже они настороженно смотрят на соплеменников из ложи Молнии – потому что эти ребята *реально* чокнутые.

Как учат последователи ложи, молния – отнюдь не хаотическая сила. Она возникает в силу естественных факторов, её мощь можно измерить. Незвестным (и то не всегда) остаётся лишь направление. Подобно самой молнии, её Танцоры (как называют себя члены ложи) предельно сосредоточены на цели – настолько, что этот даже пугает. Всегда и во всём, они не успокаиваются, пока не добьются цели – начиная с многодневных ритуалов и заканчивая страшными битвами, в которых они либо побеждают, либо падают замертво.

Ложа Молнии почитает Рыжего волка, но помимо него, признаёт своим патроном саму Молнию. Её духа звали по-разному, в зависимости от страны и эпохи – Зевс, Юпитер, Индра, Тор, – но Танцоры понимают его как воплощение точности, вдохновения и сосредоточенной мощи.

Участники ложи ни от кого не скрываются, их отличительный знак – безделушки из стекла (оставшегося от попадания молнии в песок). Это сорвиголовы, новаторы и безумцы, кидающиеся в драку подобно удару грома. Они просто не умеют жить иначе.

Требования: Хитрость ••, Сообразительность ••.

Вступление: Членство разрешено всем Железным ваятелям. Ожесточённые дебаты вызвала идея о принятии Урата из других племён, особенно Грозных владык. Так или иначе, Иминир роднит с молниями их собственный тотем, а что до остальных – не все Отверженные чужаются техники и науки. На данный момент, решение такого – если новичок готов перейти из своего племени в племя Железных ваятелей, в ложу его примут без экзаменов.

Однако для Железных ваятелей, решивших примкнуть к Танцорам, инициация проводится дёшево и сердито. Философия ложи, основанная на концентрации энергии и непрерывном действии, может запросто угробить неосторожного претендента. Потенциальный Танцор должен найти ментора и попроситься к нему в ученики. Согласившись, наставник немедленно погружает подопечного в настоящий вихрь путешествий, исследований, расследований, битв и духовных изысканий. Чем ближе новичок к тому, чтобы упасть от усталости, тем сильнее на него давит наставник. Если у претендента откроется второе дыхание, его примут, в противном случае – прогонят и разрешат вторую попытку только когда он восстановит силы.

Преимущества: Танцоры отличаются стойкостью, упрямством и быстротой. Их сложно ранить, ещё сложнее повалить. Все члены ложи получают +1 к броскам Выносливости, направленным сопротивлению ударам и на то, чтобы персонаж остался на ногах. Молния, тотем ложи, позволяет учить Дары Погоды как племенные.



Грозовые владыки:

Ложа Ворон

Владыки Бурь слынут безжалостными стратегами, но Вороны особенно наловчились в манипуляции, предпочитая её прямым столкновениям. Некоторые из них являются искусными воинами, другие – хитрыми убийцами, но в большинстве случаев, Ворона предпочтёт убрать противника, не марая когти в крови.

Наравне со Снежным волком члены этой ложи почитают Ворону. Она – дух смерти, а годы общения с Иминир сделали её опасной и лукавой. Легенда утверждает, что создавая ложу, Ворона просто сказала двум Грозовым владыкам, что их приняли в древнее тайное общество. Двадцать лет они вербовали новичков, создавая влиятельную международную фракцию внутри своего племени. И за ни один из этих основателей (а они живы до сих пор, хотя никто не знаком с ними лично) не понял, что Ворона их просто-напросто дурила. Эта ложа требует строжайшей секретности – её члены обычно не знают друг друга в лицо. Она требует жестокости – вплоть до того, что одним из условий является предательство семьи или стаи. Но больше всего, она требует хитрости.

Члены ложи работают на сильную власть, общую цель Грозовых владык, но добиваются её тихими, неброскими методами. Ворона может быть «серым кардиналом», советником вожака, всезнающим журналистом или ещё кем-то, кто владеет могуществом косвенно. Все Вороны отчитываются перед вышестоящими членами ложи, но ответ получают с духом-вороной, а не при личной встрече. «Если кто-нибудь открыто назовёт себя Вороной – убейте его», - наставляют старшие новичков. - «Он либо лжец, либо отступник. И в любом случае заслуживает смерти».

Главная проблема Ворон заключается в том, что их отношения с духами тяжелы даже по меркам Отверженных. Их Гармония часто падает из-за жестоких методов, и чтобы как-то это компенсировать, они бережно относятся к Чистоте. В конце концов, они копят власть ради блага всего Народа. Для тех, кто поддался корысти и не сумел это скрыть, последствия будут фатальными.

Требования: Хитрость или Чистота ••••.

Вступление: Некоторые хорошо осведомлённые вервольфы знают о существовании ложи Ворон, но это и всё. В неё принимают только Грозовых владык. Когда кто-то в этом племени зарабатывает необходимую Почёт, новость быстро распространяется через Лунные Хоры, а духи-вороны к ней внимательно прислушиваются. За претендентом долго (иногда – месяцами) наблюдают, решая, достаточно ли он жесток и лоялен, чтобы примкнуть к ложе. Если да – к нему пошлют духа с предложением вступить. Если оборотень откажется, его попросят держать язык за зубами, не то он умрёт. В любом случае, мало кто упускал такой шанс.

За новичками наблюдают весь первый год, исподволь проверяя их преданность и сообразительность. Тех, кто не прошёл, оставляют в покое... но не говорят им об этом. Они живут как формальные члены ложи, не получая никаких обычных преимуществ и не зная о принятом решении. Тем, кто выдержал испытания, дают больше информации. И с

тех пор навсегда берут под тайный контроль. Ворона забудет, что такое уединение и личная жизнь.

Преимущества: Главное преимущество Вороны – это сплочённость внутри ложи. Если кто-то пытается навредить её представителю, он привлечёт к себе пристальное и крайне неприятное внимание. Большинство лож лояльно относятся к своим членам, но лишь для Ворон месть – священный долг. Скорее всего, противника начнут преследовать неудачи или атаки других племён и стай, но дух Вороны будет знать правду. Помимо этого, участники ложи тратят меньше опыта (новый уровень x 2, а не новый уровень x 3) на усиление Навыков Убеждения, Скрытности, Обмана и Политики.

Ложа Охоты

Ложа Охоты – возможно, самая причудливая организация Урата в том отношении, что к ней может присоединиться буквально *любой* вервольф (если слухи не врут, даже Чистые). Они собираются вместе, чтобы уничтожить врага или группу врагов, и ради этого готовы на все: объединиться с представителями других племён и философий, нарушить Клятву Луны, даже предать отдельные заповеди Гармонии. Само собой, такое свирепое упорство встречается редко, а товарищи, способные его разделить – ещё реже, но всё же достаточно часто, чтобы ложа дожила до наших дней.

Собратья (как называют друг друга члены ложи) почитают духа, объявившего себя младшим сыном Отца Волка. Ортуз-Ур, Кровавый волк, взывает к своим последователям из царства теней. Хотя он и не был Перворождённым, его сила велика, и члены ложи слышат его жалобный вой и кроважадный рык, особенно когда близки к добыче.

Главным для каждой стаи Собратьев является, конечно, их цель. Чаще всего, они охотятся на других вервольфов, однако некоторые объединяются для мести вампирам, духам, магам и даже некоторым людям. Члены ложи всегда знают имя своего противника, и очень часто – намного больше. Чтобы оборотень возненавидел кого-то настолько, что готов был бы отказаться от своих убеждений, он должен знать обидчика очень хорошо. Кто бы ни был целью, это не какой-то политический оппонент: он должен ранить вервольфа на глубоко личном, эмоциональном уровне. Зачастую, жертва даже не знает, за что её хотят уничтожить (особенно это касается вампиров, которые знают об Урата слишком мало). Впрочем, это не важно. Если оборотень уже вступил в ложу, время разговоров и объяснений для него явно прошло.

С окончанием охоты, распадается и стая Собратьев, которые обещают никогда больше не общаться и не входить на территорию друг друга. Этой клятвы требует Кровавый волк, чтобы состайники понимали – их пути пересеклись во имя конкретной цели, по достижении которой им больше не о чём говорить.

Требования: Никаких требований, кроме жгучей ненависти, заставившей присоединиться к ложе.

Вступление: Большинство Собратьев сосредоточены на поимке цели, но есть и постоянные участники (Пустые), которые занимаются чествованием Ортуз-Ур или помогают своим товарищам наладить контакт с возможными состайниками. В большинстве случаев, они также присоединялись к ложе «на один раз» но либо их жертва погибала своей смертью, либо они оставались единственными выжившими в стае. Таким образом, они не могут выполнить обещание, данное Кровавому Волку, и решают служить ему напрямую.

Чтобы вступить в ложу Охоты, новичок должен найти одного из Пустых и рассказать о своих намереньях. Тот ищет других Урата, готовых присоединиться к Охоте, и когда их наберётся достаточно для полноценной стаи, устраивает путешествие в глубь призрачных пустошей, в логово Кровавого волка. Там каждый из них приносит клятву: быть рядом с Собратьями, не предавать стаю и не охотиться, пока цель стаи не будет повержена. Пообещав исполнять эти правила, стая может приступать к своей миссии.

Преимущества: Все члены ложи в качестве тотемов получают могущественных слуг Кровавого Волка (при этом они не имеют права почитать иных духов). Их возможности разнятся в зависимости от потребностей стаи. С игровой точки зрения, имея 20 очков Тотема, все стаи получают один и тот же Запрет: не отвлекаться от охоты на что-либо, кроме питания и отдыха. Конечно, Ортуз понимает, что само преследование иногда требует взаимовыгодных контактов с другими Отверженным, но как только стая забудет о своей главной цели, все её члены будут терять по точке Выносливости ежедневно, пока не вспомнят, зачем они вообще собрались. Помимо этого, Собратьям запрещено насилие друг в отношении друга. Даже попытка напасть на сестайника заставит нарушителя целую минуту корчиться на полу от боли.

Фетиши

Все Урата, даже Призрачные волки, понимают ценность фетишей. По сути, это обычные предметы или украшения, в которые были заключены союзные или подчинённые духи. Фетиши могут предоставить вервольфу самые разные преимущества, поскольку их Могущество ограничена только мастерством создателя.

На большинстве фетишей гравировать или вытраливают глифы для пробуждения вживлённого духа. Распознать такой предмет можно проверкой Интеллекта + Оккультизма. Успех означает, что персонаж понял его природу и примерные функции (например, что Маска жизни имеет отношение к здоровью), исключительный успех даёт более подробную информацию.

Стартовые персонажи могут владеть фетишем при покупке одноимённого Преимущества. Такие приспособления можно найти, купить, выиграть или получить любым другим путём с развитием истории. Их создание требуется провести Ритуал фетиша (см. **Ритуалы**).

Герой может настроить предмет на себя, если будет носить его на протяжении часа в непосредственном контакте с кожей, после чего успешно пробросит Гармонию. Успех означает, что фетиш адаптировался к форме оборотня, и будет сопровождать его, как вещь, обработанная с помощью Обряда освящения. Эффект сохраняется в течение лунного месяца (после чего может быть продлён аналогичным образом) или пока другой Урата не перенастроит амулет на себя. В начале игры все фетиши, полученные персонажем за очки Преимущества, по умолчанию уже настроены на него.

Активация фетишей

Большую часть фетишей необходимо активировать перед использованием, для чего вервольф кратко обращается к заключённому в предмет духу, приказывая использовать его возможности. Игрок выполняет бросок Гармонии со штрафом, равным уровню фетиша (числу очков, определяющих его ранг). Герой может добавить 3 дайса к броску, потратив очко Воли, или активировать предмет автоматически – пожертвовав очком Эссенции, которым фактически расплачивается за услуги духа.

Телины не имеют ранга, и как следствие, не накладывают отрицательных модификаторов.

Бросок: Гармония.

Действие: В зависимости от фетиша.

Результаты броска

Полный провал: Дух разгневан неудачной попыткой, и отказывается запускать фетиш до тех пор, пока оборотень не проведёт Обряд раскаяния (см. **Ритуалы**).

Провал: Вервольф не может связаться с духом и активировать фетиш.

Успех: Амулет успешно выполняет свои функции.

Исключительный успех: Персонаж был столь любезен с духом, что все броски активации получают +2 до конца лунного месяца либо до первого полного провала.

Ранги фетишей

Для Рассказчика не так уж сложно определить возможности фетиша (иными словами, насколько мощным он должен быть). Достаточно следовать этим рекомендациям.

Телин: Одноразовый низкоуровневый фетиш или амулет, не теряющий своей силы, но и не особенно полезный.

Уровень 1: Фетиш полезен, но лишь в определённых обстоятельствах.

Уровень 2: Фетишное оружие не превосходит естественных способностей вервольфа, его действие сравнимо со стандартными бонусами.

Уровень 3: Мощный фетиш – незначительно усиленное оружие или талисман, полезный в определённых ситуациях.

Уровень 4: Универсальный и мощный амулет. Оружие наносит дополнительный урон, талисман даёт редкие способности.

Уровень 5: Легендарный предмет со своим именем и историей, в котором может быть заключён не один сильный дух. Оружие наносит агравированные повреждения. Победа над противником с таким снаряжением достойна бесплатного очка Славы или Чести, а его создание – очка в Мудрости.

Ниже приведены образцы фетишей, способных вдохновить Рассказчиков на создание волшебных сокровищ, удобных для его хроники об оборотнях.

Клейвы

Хотя многие оборотни не признают оружия кроме своих зубов и когтей, Урата славятся вековыми традициями его выделки и вживления в него духов. Такие фетиши называют клейвами.

Собственно клейв представляет собой любое холодное оружие: меч, топор, кинжал, копье, молот и т.д. В состоянии Ярости оборотни не могут использовать хрупкое и капризное оружие, и клейвы выручают их в смертельной опасности, поэтому их используют во всех племенах. Кровавые когти любят подчеркнуть свою силу тяжёлыми секирами и булавами. Костяные тени и Грозовые владыки предпочитают мечи и кинжалы, чьё применение допускает хотя бы толику изящества. Охотники во тьме любят ножи и дротики за их универсальность; ну а Железные ваятели подчас клепают нечто, что другие оборотни вообще отказываются признавать клейвами – заточенные куски стали, оружие из «подручных материалов» и прочие инструменты городских зверств.

Активация клейва – обычно пассивное действие, после которого он работает до конца сцены. Даже без пробуждения, он действует также, как обычное оружие данного типа.

Телины

Создать телин способен любой оборотень, знающий Обряд фетишей (см. описание в **Главе второй**). Урата часто используют их в качестве своеобразной валюты. Использовать их можно только раз, после чего объект вернётся в обычное состояние.

Пыль и тлен

Этот фетиш изготавливается из пыли или пепла, оставшегося от некогда живого существа – в них вживляют любой дух, связанный с разложением. Телин за один ход превращает любой объект размером с человека в тонкий прах. Не действует на зомби, вампиров или человеческие трупы – только на изначально неодушевленные предметы.

Действие: Мгновенное.

Чары Луны

Порошок из размолотых цветочных лепестков и дух кошки. Смягчает действие Лунатизма. Достаточно осыпать им человека, и тот получает +3 к уровню Воли при вычислении его шансов на сопротивление подсознательному ужасу при виде вервольфов. Эффект сохраняется до конца сцены.

Действие: Мгновенное.

Грозовая стрела

Хотя обычно под этим названием подразумевается буквальная стрела, вместо неё можно использовать камень, пули и другие снаряды. Поразив врага (при успешной атаке), фетиш издаёт раскат грома. Цель пассивно проходит проверку Сообразительности + Решительности, в случае провала – переносит -2 к своему следующему действию. Телин срабатывает независимо от типа наносимых повреждений. Для его создания используют духов грозы.

Действие: Пассивное.

Аконит

Люди приписывают этому растению различные возможности, в том числе – отпугнуть или «исцелить» вервольфа. Конечно, это сказки, но должным образом приготовленное, такое растение может заставить оборотня принять человеческую форму. Для этого персонаж должен осыпать жертву порошком этой травы (успешный бросок на Ловкость + Рукопашный бой), после чего та примет форму Хишу, если не сможет успешно прокинуть Выносливость + Самообладание. Фетиш не действует на цель в Смертельной Ярости. Этот тэлин наделяют духи Волки.

Действие: Мгновенное.

Фетиши (•)

Персонаж может получить такой предмет, вступив в племя или от ментора – пройдя Обряд посвящения. Даже неопытный шаман способен изготовить фетиши этого ранга.

Благословение бодрости

Детёныши всех мастей склонны к таким вспышкам энергии, от которых у взрослых особей закружится голова. Вервольфы, сумевшие заключить в фетиш духа-щенка, могут приобщиться к этой силе и получить +2 на любой бросок, основанный на Физических Атрибутах. Однако уже на следующий ход силы покидает оборотня, и он переносит штраф -2 к любым Физическим броскам (включая пассивные или соревновательные броски Выносливости). Фетиш можно использовать только раз за сцену.

Действие: Пассивное.

Дупло

Фетиш выполняет в виде вытесанной из сосны чаши. Прислонив её к твёрдой поверхности и держа одной рукой, Урата способен «просветить» заграждение толщиной до фута. Эффект длится два хода (шесть секунд) – достаточно, чтобы взглянуть через дверь или внутрь банковской ячейки, хотя он и не позволяет посмотреть сквозь Вуаль. Амулет вырезают из сосновой ветки и усиливают любым духом из Хора инструментов. Используется раз за сцену.

Действие: Мгновенное для каждого хода, в котором используется.

Барабан духов

Этот фетиш в виде маленького ручного барабана умиротворяет всех духов в данной области, располагая их к вервольфам. Пока он не перестанет играть, все мирные Социальные броски, направленные на духов, получают модификатор +2. Фетиш не влияет на призраков (основная книга правил Мира Тьмы, стр. 208). В барабан может быть заключен совершенно любой дух.

Действие: Мгновенное для каждого хода, в котором используется.

Крылья духов

Любимый фетиш Иррака, обычно – в виде маленького плотного пера либо глиняного украшения в форме крыльев. С его помощью Урата может без единого звука приземлиться с высоты до 10 футов или пролететь тоже расстояние (не выше, чем в шести футах от земли). Талисман никак не защищает от прыжка на битое стекло – только заглушит хруст (но не крик боли). Естественно, в путешествиях он не особенно полезен, хотя для скрытных операций его выгода огромна. Использовать фетиш можно только раз за сцену, и только три раза в сутки.

Плавание по воздуху осуществляется с обычной Скоростью в данной форме. Стандартное расстояние – 10 футов, сверх того, оборотень может пролететь столько, сколько позволяет его Скорость. Это рассматривается как мгновенное действие.

Действие: Пассивное.

Фетиши (••)

Эти предметы сложнее в изготовлении, но в целом широко распространены. Оборотень может получить его, отличившись перед племенем или вступив в ложу.

Солнечный зайчик

Талисман усилен духом огня и выглядит как карманное зеркальце. Будучи направленным на врага, оно испускает яркую слепящую вспышку. Если цель провалила пассивный бросок Ловкость + Самообладание, она теряет зрение на два хода (см. «Ослепление» на стр. 166 основной книги правил Мира Тьмы). После каждого использования фетиш необходимо «подзаряжать», подержав под естественным светом или рядом с крупным пламенем (искусственное освещение или спичечный огонёк не работают).

Действие: Мгновенное.

Гемма милосердия

Выполненная из кварца либо другого полудрагоценного камня, Гемма милосердия предохраняет вервольфа от впадения в Смертельную ярость. Даже провалив бросок сопротивления, герой может сдержать Курут, потратив очко Эссенции. Фетиш теплеет во время работы, поглощая Эссенцию. Он может дважды унять ярость персонажа, после чего раскалывается и становится бесполезен – понять же, использовался ли он раньше, не возможно. Дух лягушки помогает в создании этого фетиша.

Действие: Пассивное.

Фетишные татуировки и шрамы (••+)

Практически все племена используют такие фетиши тем или иным образом. Их преимущество в надёжности (действуют, пока кто-нибудь не срежет участок кожи, с которым связан дух) и универсальности (могут выполнять любые функции, кроме боевых). Просто добавьте нужное количество очков (хотя Рассказчик может ограничить выбор игроков).

Фетиши (•••)

Создание таких фетишей требует времени, навыка и настоящего таланта. Их не выдают просто так – вервольфу нужно постараться, чтобы заслужить его.

Шов Вуали

Как правило, этот фетиш выполняют в виде щетки, кисти или другого чистящего инструмента. Когда амулет пропитан водой, он позволяет сращивать небольшие разрывы Вуали, оставшиеся после боя с духами или применения магии. За час работы Урата может восстановить нормальный уровень Вуали, но не может его понизить или повысить. В такие предметы вживляются духи пчёл.

Действие: Продолжительное (необходимо количество успехов, равное Урон Вуали x 2, каждый ход занимает 15 минут). Стандартные результаты активации заменяются нижеследующими.

Полный провал: Попытка не удалась, и Вуаль становится невосприимчива ко Шву до конца лунного месяца.

Провал: Успехи не набраны.

Успех: Успехи накоплены, и персонажу восстанавливает Вуаль до нужного уровня.

Исключительный успех: Одновременно выпало пять или больше успехов. Вуаль становится невероятно стабильной и в течение следующего месяца любые попытки нарушить её получают штраф -4.

Маска жизни

Используется для устрашения или как последнее средство выиграть бой. Фетиш выглядит как обычный кулон в форме маски, сплетённый из щетины кабана. Когда Маска активирована, то скрывает все видимые повреждения: раны стягиваются, кровь останавливается, вервольф может стоять и двигаться без каких-либо проблем. Хотя фактического исцеления не происходит, оборотень перестаёт испытывать штрафы от ран – маска дурачит даже его собственное тело. Эффект длится до конца сцены, после чего герой вновь страдает от повреждений. Дух кабана помогает в создании этого фетиша. Он может использоваться только раз в неделю.

Действие: Пассивное.

Образец малого клейва:

Кусачий Кинжал

Частный пример малого клейва – обычный с виду охотничий нож, однако его повреждения считаются бронебойными (игнорируются три очка Брони или, если речь о неодушевлённом объекте – столько же очков Прочности). В создание такого фетиша помогают духи стекла, змей или пауков.

У других клейвов на три очка могут быть другие эффекты. Такое оружие должно обладать большей силой, чем Дар первого ранга.

Действие: Пассивное.

Часы

Этот фетиш в форме карманных или наручных часов был изобретён Железными ваятелями, но популярность завоевал среди всех племён. Будучи активированными, Часы в течение трёх минут «записывают» все события, какие оборотень на тот момент способен воспринять. По сути, они захватывает «кусочек времени». Считать эту информацию может любой оборотень, настроивший талисман на себя. На досуге владелец Часов может проанализировать события, получить информацию или вынести какой-то урок. Вдобавок, этот фетиш может применяться в бою: если оборотень с его помощью боевой стиль врага, на следующую (и только на следующую) сцену он получает +2 ко всем атакующим броскам, направленным на этого противника. Часы фиксируют только один отрезок времени за раз.

Действие: Мгновенное.

Крылья теней

Фетиш сделан в виде плаща или рубашки из какой-то очень тонкой ткани. Его нельзя носить просто так – эффект сработает только в том случае, когда владелец надел фетиш с конкретной целью. После активации, Урата может летать в царстве теней (и только в нём) в течение 3 часов, что позволяет покрыть около 60 миль – 20 миль в час, или 30 ярдов в ход. Для повторного использования дух фетиша должен отдыхать не менее трёх часов. Рукопашный бой или любое другое действие, требующее физического контакта, переносит штраф -4 из-за неуклюжести крыльев. Для создания талисман подойдёт любой дух птицы, но особенно популярны совы.

Действие: Мгновенное для активации; пассивное – в течение полёта.

Фетиши (••••)

Создание фетишей такого уровня требует немалого мастерства, и создатель вряд ли их кому-нибудь отдаст. Эти талисманы, как правило, передают по наследству или крадут, хотя персонаж, оказавший неоценимую услугу ложе или племени, заслужить подобный подарок.

Костяной свисток

Хотя большинство оборотней не ведут дел с призраками и мертвецами, Костяные тени интересуются странным эхом, исходящим от свежих могил. Фетиш представляет собой свисток, сделанный из достаточно крупной кости и усиленный духом утки. Когда оборотень в него дует, призраки и прочие эфемерные сущности в радиусе 20 футов становятся видимыми (действует только в материальном мире). Духи, вселившиеся в физических носителей, так или иначе, накладываются на облик предмета или существа. Сам дух защищается пассивным броском Соппротивления – набрав столько же (или больше) успехов, сколько противник, он останется незамеченным. Если речь идёт о нескольких призраках, соревновательный бросок проводится каждым.

Действие: Мгновенное.

Образец мощного клейва:

Клык Ярости

Большинство клейвов относятся к этому уровню мощи. Клык Ярости сделан в форме меча, и его обладатель чувствовать биение духа, просто взявшись за рукоятку. Такое оружие заставляет рваться в бой, сопровождая свои удары яростным боевым кличем. Все открытые атаки (см. основную книгу правил Мира Тьмы, стр. 157) получают бонус +2, повышая общий бонус до +4. Духи особенно агрессивных животных, вроде анаконды или росомахи, могут послужить для этого фетиша.

Действие: Пассивное.

Громоотвод

Конечно, этот фетиш не притягивает молнии в буквальном смысле, однако может спасти оборотня в случае внезапного нападения. Вервольф должен держать его в руках в момент использования, поэтому чаще всего его делают в виде перчатки. В момент неожиданной атаки, Рассказчик активирует предмет от имени игрока. В случае успеха рука (точнее, фетиш) разворачивается к противнику и поглощает урон либо его часть. Талисман нейтрализует 7 пунктов тупого, 5 пунктов летального или 3 пункта аgravированного урона. Эффект действует только в момент первой атаки, количество поглощенного урона рассчитывается только после результата атаки с учётом Защиты и Брони владельца. Активация проходит даже если герой знает о засаде (успешный бросок Сообразительности + Самообладания). Дух любого подвижного животного (мангуст, паук, кот) может быть заключен в этот фетиш.

Действие: Пассивное.

Человеческий молот

Народ всегда уважал человеческую склонность к разрушению. Настолько, что один Элодот из Менинна создал фетиш, способный разрушить абсолютно любой предмет, созданный людьми. Фетиш быстро прижился среди Урата. Человеческий молот создают из обычного молотка (но обязательно с металлическим набалдашником). При удачной активации Урата получает четыре хода для уничтожения любого рукотворного предмета (Размер 5 или меньше). Атакующие броски получают +2 за молоток в качестве снаряжения (Размер 1 и показатель Урона 2). В случае с неодушевлёнными предметами ущерб рассчитывается как обычно, но Прочность игнорируется – таким образом, ущерб получает сама Структура объекта. Если цель очень мала или её кто-то защищает, используются специальные правила (основная книга правил Мира Тьмы, стр.165).

Молот не получает бонусов на поражение живых существ или нежити, но может быть полезен против врага в Броне. Во-первых, её показатель игнорируется при ударе, во-вторых, если успехи вервольфа превосходят значение Брони (например, 3 успеха против Брони 2\3), она считается уничтоженной и не оказывает никакого эффекта. Урон, нанесённый броне за несколько ходов, складывается, пока её значение не падает до нуля

(пока это не случится, её владелец не получает урона). Магические доспехи иммунны к эффектам фетиша.

По истечении четырёх ходов Молот «засыпает» и превращается в обычный инструмент. Он не может быть активирован следующие 24 часа.

Действие: Пассивное.

Фетиши (•••••)

Легендарные фетиши, единственные в своем роде. Если один из них и будет похож на другой, то только в знак уважения между Рассказчиками.

Венец альфы

В стае волков существует естественная иерархия. В стае людей (и, отчасти, оборотней) нет столь сильных инстинктов, и потому возможны раздоры и склоки. Данный фетиш был создан мудрым Кровавым когтем, которого раздражала привычка составников требовать голосования по любому вопросу, и он решил обратиться к их естеству.

Как только Урата наденет эту корону из кожи и костей, ему подчинятся все вервольфы на расстоянии прямой видимости, при условии, что у них меньшая суммарная Почёт. В тоже время, если у кого-то из оборотней Почёт ещё выше, все (включая хозяина Венца) инстинктивно покорятся ему. Если показатели равны, лидера выявляют броском дайса.

Урата легко и естественно подчиняются такому вожаку — это инстинкт, а не принуждение. Сопротивляться командам можно пассивным броском на Решительность + Древний зов, который должен набрать больше успехов, чем бросок активации фетиша. Составники не выполняют заведомо вредных или самоубийственных приказов; подчинённый, на которого нападёт вожак, сохраняет свободу воли до конца сцены. Если вервольф успел покинуть поле зрения альфы, он освобождается от чар, но обязан выполнить бросок сопротивления, как только вернётся. Новичок, появившийся в радиусе действия фетиша, пробрасывает сопротивление каждый раз, когда он отказывается выполнять приказание.

Венец альфы можно использовать только раз в день; он не действует на других сверхъестественных существ, людей или волкокровных.

Действие: Мгновенное для активации, в дальнейшем — пассивное.

Пример великого клейва:

Лабрис

Тяжёлый топор с двумя лезвиями, созданный женщиной-Раху из ложи Гарма. Лабрис заливается воем, нанося удар мужчине — более того, ни один смертный мужчина не сможет оторвать его от земли, хотя топор с лёгкостью покорится женщине или любому оборотню в форме Хишу. Этот клейв причиняет agravированные повреждения всем мужчинам независимо от их вида. На женщин, однако, он действует обычным способом, нанося лишь летальный урон.

Действие: Пассивное.

Неудержимый зверь зарычал, увидев, как к эстакаде подъезжает стая зарвавшихся байкеров, называющих себя Эйнхериар и посягнувших на трассу И-90. Следует преподать им урок, чтобы в следующий раз были почтительнее. Точнее, преподать его стоит всем местным. Сами Эйнхериар выступают скорее в роли послания.

Вервольф взвесил в руке свою булаву, когда мотоциклы пристроились «в хвост» восемнадцатиколёсному трайлеру. Это будет даже забавно.

Прорывав команду состайникам, он подскочил к восточной стороне эстакады. Едва автопоезд подъехал вплотную, оборотни прыгнули прямо на него, некоторые в полете приняли Уриул. Они приземлились на прицеп, и Неудержимый зверь бросился к кабине, раскручивая цепь. Он ударил в лобовое стекло быстрее, чем шофёр успел что-либо понять – железный шар буквально расплющил мужчину, а, отскочив, пробил пол и наискось ударил по колесу. Тягач накренился вправо, крепление кузова не выдержало и развалилось на куски. Прицеп резко замедлился и грузно завернул в бок, перекрывая дорогу. Он не успел толком остановиться, а стая уже выстроилась на стороне, обращённой к противникам.

Эйнхериар слишком поздно сообразили, что их ждёт. Пытаясь избежать столкновения, они дружно попадали с мотоциклов – только один успел свернуть к остановке. И только он видел, что произошло, когда стая Зверя заскочила на поваленный трейлер и занялась его дружками.

Глава четвёртая: Повествование и антагонисты

Нам милостиво дана способность прятаться от окружающих, ибо люди – не более чем звери, стремящиеся пожрать друг друга ради самозащиты.
Генри Уорд Бичер, “Цитаты из плимутских проповедей”.

*Эта глава предполагает, что читатель уже ознакомился с разделом “Повествование” в книге **World of Darkness Rulebook**, поскольку он разъясняет задачи Рассказчика и основные термины, которые будут использованы и здесь: хроника, история, флэшбэк и т.д. Данная глава сосредоточена на более сложных приёмах Повествования и специфических моментах, которые свойственны играм по сеттингу **Werewolf**.*

Многие люди привыкли считать, что жизнь – это постоянная борьба и что они дерутся за выживание. Большинство из них ошибается – ведь у них есть крыша над головой, заработок и возможность прокормить свои семьи. Но для стаи оборотней это всегда остаётся правдой. Урата сражаются, чтобы выжить. Сражаются против Чистых и одержимых, сражаются, чтобы защитить от них свою семью, друзей и территорию. Сражаются за возможность сделать Тень рядом с их землями лучше. Наконец, сражаются с собственной природой, чтобы не очнуться от приступа гнева, стоя в крови своих близких. Задача Рассказчика – проработать конфликт, в котором участвуют персонажи, и отобразить его настолько реалистично, насколько это возможно. Кроме того, он должен продемонстрировать, что борьба одной стаи – часть огромных усилий, затраченных всеми Отверженными.

Мир Отверженных

Классические истории о вервольфах акцентируют наше внимание на внутреннем и эмоциональном ужасе. Главный герой или кто-то из его друзей постепенно становится звероподобным существом, которое ещё сохраняет какие-то человеческие чувства, однако всё больше подчиняется хищническим позывам. Обычно сюжет основан на борьбе с перерождением и её трагических последствиях. Сеттинг **Werewolf: The Forsaken** следует этим мотивам в том отношении, что герои тоже должны понять, что значит быть хищником среди людей. Однако Урата не могут избежать трансформации: если Превращение произошло, с ним уже ничего не поделаешь. Здесь ужас нарастает вместе с привыканием к этой новой жизни и пониманием того, что она собой представляет. Оборотни знакомятся с Тенью и тем, как её подпитывают события физического мира. К тому же, они узнают, насколько теперь ограничены их возможности: планы, амбиции, отношения изменяются или остаются в прошлом. Стая должна заботиться о своих землях, что очень непросто и почти не оставляет её членам времени на другие занятия. Оборотень должен облагораживать и защищать территорию, всё остальное – потом. Для того чтобы эти темы казались правдоподобными и волновали как игроков, так и их героев, места и люди, которым угрожает опасность, должны быть прописаны максимально ярко и живо.

Самые очевидные источники вдохновения изложены в разделе “Тема и атмосфера”, нужно лишь рассмотреть их с точки зрения самих оборотней. Это важно потому, что традиционные сюжеты основаны на переживаниях *людей*, ставших жертвами оборотничества. Но если Рассказчик учтёт все обрисованные в этой книге детали, построить сюжет будет на удивление легко. В частности, вторжение заносчивых смертных на территорию Урата и их последующее сопротивление – неплохая завязка для большой хроники.

Охота

Охота – сердце любой истории о вервольфах. Эта тема близка людям, поскольку отражает наше отношение к природе – мы действуем как хищники и боимся, что станем жертвами. Она подкупает возможностью отыграть более совершенных охотников, чем любой вооружённый человек, и пощекотать нервы эмоциями Отверженных, преследуемых кем-то из их многочисленных врагов. Охота двигает сюжетную линию, заставляя игроков действовать и проявлять инициативу. Даже если персонажи – добыча, они должны постоянно находиться в движении, иначе не смогут уйти от противников. Охота же лежит в основе борьбы с порождениями Тени, и именно она превращает войну с Чистыми племенами из кровавой бойни в опасную игру погонь и засад.

Хотя не каждая история посвящается охоте, эту тему следует подчеркнуть в масштабах хроники. Борьба с опасным противником захватит игроков сильнее, если они осознают возможность превратить врага в добычу. Охота и другим сюжетным линиям может придать выразительности. Романтические отношения окрашивает инстинктивный страх персонажа, чувствующего, что с их развитием он становится «жертвой» партнёра. Переговоры с вампирами усложняются, потому что обе стороны прикидывают, кто кого будет преследовать в случае неудачи. Впрочем, здесь не стоит перебарщивать – как и с любой темой, настроем или сюжетным приёмом. Если каждую сессию игроки начинают с вопроса: «За кем сегодня охотимся?», значит, Рассказчик переборщил с этим трюком. Но если пользоваться ей грамотно, тема охоты позволяет игрокам прочувствовать, что их герои – не просто люди, получившие способность менять обличье, а хищники в человеческих телах. Что они – *действительно* оборотни.

Борьба и конфликт

Хотя не следует путать борьбу и вооружённый конфликт, не все Рассказчики это учитывают. Если срочно нужна завязка на пару сессий, можно напустить на персонажей группу каких-нибудь врагов. Такой сюжет удобен, чтобы раз и навсегда разобраться с назойливым противником, но злоупотреблять им – значит недооценивать заложенные в игру возможности. Персонажи точно также могут участвовать в социальной, духовной или интеллектуальной борьбе; они должны избегать насилия, если не хотят однажды вырезать своих близких во время вспышки Курута. Защита территории – не только уничтожение всего и всех, кто не нравится стае, но постоянная работа по облагораживанию своей земли. Да, бремя Отца Волка – не из лёгких.

Тем не менее, **Werewolf** – игра с сильным боевым акцентом. Сама природа вервольфов устроена так, что их реакцией на многие проблемы будет насилие. Древний зов толкает их на борьбу гораздо сильнее, чем кого-либо. Не стоит презирать бои всего лишь как грубый способ «выпустить пар» – должным образом поставленные, они делают отыгрыш ролей не менее интересным, чем все прочие ситуации.



Создание персонажа

Создание персонажа является в первую очередь прерогативой игрока, но этот момент во многом определяет ход всей хроники. Даже если Рассказчик подготовил несколько вариантов сюжета, подбор героев влияет на форму, которую примет история: система Повествовательных ролевых игр построена на общении участников, и если кого-то из них не устраивает хроника, её можно уверенно назвать провалившейся.

Концепты героев многое говорят про предпочтения игроков. Если они подготовили городскую стаю – значит, не интересуются хроникой в какой-нибудь глуши (или интересуются, но такой, где герои будут «не в своей тарелке»). Если создали группу персонажей-боевиков – вряд ли вдохновятся интригами и тайной борьбой. Чтобы избежать подобных недоразумений, Рассказчику следует заранее обговорить с игроками; с

учётом территориальных инстинктов оборотней, проработка их среды играет первостепенную роль.

• Единство стаи

Вервольфы – коллективные существа. Жизнь и работа в стае занимают центральное место в их натуре. Все сеттинги Мира Тьмы требуют определённого сотрудничества между персонажами, но **Werewolf** в этом смысле решительно занимает первое место. Состайники должны быть уверены друг в друге даже в самом пекле войны; они нуждаются в общих интересах помимо защиты своей территории и не могут позволить себе разборки внутри стаи. Последнее не исключает межличностных конфликтов, но в целом, герои должны сравнительно легко находить общий язык. Одна из задач Рассказчика – выявить в концепции персонажа моменты, заведомо провоцирующие вражду между состайниками, предложить игрокам альтернативу. Едва ли вам часто придётся насаждать на игроков по этому поводу: они сами выбрали Отверженных, а стая является очевидной частью этого мира. Достаточно не упускать эту тему из виду – вечно грызущиеся друг с другом состайники рискуют просто разрушить атмосферу игры, которую можно выразить формулировкой “Братья по оружию против всего мира”.

• Отголоски прошлого

Разрабатывая хронику, имеет смысл определить значимые события, произошедшие в жизни персонажей до Первого превращения. Тёмное прошлое героя, не дающее ему спокойно жить – ключевой элемент многих драматических историй, в том числе и в Мира Тьмы. К тому же, оно многое рассказывает об истории персонажа, одно это может сделать всю хронику выразительнее.

Многие сюжетные ходы могут быть связаны с Преимуществами, которые выбрал игрок. Такие характеристики (особенно Контакты и Союзники) позволяют очертить круг людей, с которыми герой общался в прошлом, хотя уточнять имена и события совсем необязательно. Наиболее значимые связи, вроде семьи и ближайших друзей, можно обозначить подробнее; остальное – расписать в лишь общих чертах, чтобы у игроков с развитием истории оставалось место для манёвра.



Оборотень

Оборотни – не люди. Очевидное, казалось бы, утверждение, но оно коренным образом влияет на ход всей хроники. Вервольфы воспринимают окружающее пространство не так, как люди (или даже волки), а их знания о царстве теней дают уникальное мировосприятие. Чтобы погрузить игроков в атмосферу Отверженных, надо помочь им увидеть мир волчьими глазами, действуя через те вещи, что отличают Урата от нас: чутьё, превращения, духовная природа и нечеловеческая ярость.

Чувства

Люди полагаются в первую очередь на зрение, во вторую – на слух. Для волков запах может быть важнее прочих ощущений, хотя и они вносят свою лепту. Вервольф обладают полным арсеналом этих ощущений, перемешанных в зависимости от облика. Как человек он воспринимает мир обычными глазами и ушами, как волк – ориентируется на запах не меньше, чем на зрение, а обуреваемый Яростью – окунается в сложную картину образов, транслируемых всеми органами чувств разом. Хороший Рассказчик, так или иначе, следит за ощущениями персонажей, но в сеттинге **Werewolf** этому вопросу стоит уделить особое внимание.

Чутьё

Отразить информацию, получаемую оборотнем через запахи – одна из сложнейших задач для Рассказчика: это чувство первостепенно для животных, но выходит за грань

опыта людей. Последние исследования утверждают, что волки буквально *видят* запах, улавливая его как туман или пелену вокруг объектов; эта информация может пригодиться Рассказчику – если он хочет детальнее обыграть нюх героев, запах существ или объектов можно описать, как такие вот «информационные облака».

Вот некоторые сведения, получаемые вервольфами через обоняние:

- вид существа;
- возраст существа;
- как давно оно здесь находится;
- чем оно питалось.

Вдобавок ко всему, волки метят свою территорию запахом мочи, и некоторые оборотни следуют их примеру. Для Урата в любой форме, кроме Хишу и Далу, немыслимо пересечь границы чужой стаи без предупреждения, и Рассказчик обязан предупредить игроков, что их герои почуют метки ещё на подходах к чужим землям и потом не смогут отвертеться. То же можно сказать обо всех сильных запахах. Да, у волков тонкое чутьё.

Оборотни – эффективные машины смерти, с этим не поспоришь. Но значительная часть их успехов держится на умении собирать информацию о противнике перед тем, как нанести удар. Задача Рассказчика – правильно подать полученные сведения. Задача игроков – правильно их интерпретировать.

Вой

Даже у обычных волков, вой – весьма информативный и универсальный способ общения. Если волк отбился от стаи, он завывает, подавая сигнал остальным, и по их ответу определяя расстояние и направление. Вытянутые челюсти оборотней в Гауру, Уршул или волчьей форме позволяют достичь нужной глубины звука, а тонкий слух – распознать его индивидуальные особенности.

С помощью воя вервольфы могут общаться на расстоянии многих миль, но характер, однако сообщение не должно быть слишком сложным. Оборотень может завывать в бою, тем самым указать своё примерное расположение и состояние здоровья (как физического, так и душевного) – но игрок, решивший провить: «В местном парке на меня напали 15 Бешилу!», явно зависил планку.

Обличья

Смена форм – одна из главных особенностей любого оборотня, и эту способность игроки могут использовать на протяжении всей хроники. Каждый облик по-своему полезен, благодаря чему входит в естественный волчий арсенал, и Рассказчику не составит труда придумать ситуацию, в которой будут задействованы они все. В частности, погоня: в человеческой форме состайники выслеживают цель на городских улицах, в Уршул – загоняют при попытке спрятаться в городском парке, совершают быстрый рывок в Урхан, используют Далу, чтобы измотать противника, и наконец, принимают Гауру для финальной битвы.

Примечание: Во время игры (особенно в боевых сценах) легко запутаться, какой персонаж какую форму принял. В крайнем случае, можно спросить игрока, но это нарушает динамику игры. Поэтому игрокам, а лучше Рассказчику, зачастую стоит выписать специальную таблицу и отмечать в ней все превращения героев.

Первобытная ярость

Вервольфы – это не просто люди, способные превращаться в волков. Превращение будит в их душах нечто воистину чудовищное: всепоглощающую свирепость, неведомую даже животным. Рассказчик должен быть осторожен, работая с этой темой: если он поощряет убийственные позы в каждом персонаже и во всех сценах, то обесценит для игроков атмосферу ужаса, которым пропитана вся жизнь Урата. Игнорируя тот факт, что

оборотни – угроза для всего живого, Рассказчик подстрекает игроков наплевательски относиться к окружающему миру; и в итоге, он может обнаружить, что вся игра пошла криво из-за чьей-то вспышки ярости. Когда сюжет целиком упирается в ярость оборотней, надежды и мечты отдельного персонажа перестают что-то значить, все дружно играют во взбесившихся зверей, и хроника не продлится долго.

С другой стороны, пренебрегать темой дикости также вредно для игры. Забыв про первобытное, звериное нутро персонажей, игроки могут воспринять их как супергероев с необычными возможностями, что ошибочно. Урата не строят иллюзий по поводу своей жизни – в ней нет ничего удобного или безопасного, и справедливость не входит в их приоритеты. Рассказчик всегда должен быть готов доказать жестокую природу оборотней, и в то же время – представить игрокам другие аспекты личности их героев. Непросто соблюдать этот баланс, но крайне важно, чтобы игроки подходили к игре серьезно, одновременно получая от неё удовольствие.

Духовная природа

Для людей духовность – вопрос веры, веры в нечто невидимое и недоказанное. Для вервольфов – вопрос вражды (а иногда и крайне опасных союзов) с абсолютно реальными существами, которые встречаются на их пути слишком часто. Это не значит, что такие контакты становятся обыденным делом. Как охотники материального мира Урата знакомы лишь с внешней стороной Тени; тотемы передают им часть своей мудрости, но её недостаточно – едва хватает, чтобы оборотни могли понять самих себя. Стая может познакомиться с духами своей территории и ритмами их существования, но любой срыв этих ритмов становится загадочным и жутким событием. Особенно если его причины лежат в глубине призрачных пустошей.

Самые мощные духи для оборотней становятся чем-то вроде языческих божеств. Их никто не видит, не контактирует с ними напрямую, и даже те их слуги, с которыми всё же сталкивался Народ, могут и не общаться лично с духом-хозяином; они просто разделяют его идеи и стремления. На первый взгляд, миф про Отца Волка и Мать Луну многое объясняет, но многие вопросы остались без ответа. Даже Луни не могут (и не могли бы) доказать, что богиня-прародительница Отверженных существует именно в той форме, какую они себе представили.

Но главное откровение мира духов заключается в том, что последствия многих действий простираются куда дальше, чем могут вообразить люди. Поступки, чувства, объекты – все они оставляют в Тени отпечатки, которые сохраняются намного дольше оригинала «оригинала». Тень отражает наш мир, и потому она – тёмное, безумное место. Вервольфы обретают новое видение мира, которое радикально отличается от того, что было до Первого превращения.

Стая

Стая – важнейшая часть коллектива Отверженных. Племена предлагают оборотню цель в жизни и духовное руководство, но когда кровь хлещет на стены, состайники – единственные, на кого он может положиться. Стая важнее кровных уз, важнее друзей или любовников. Её члены зачастую живут вместе или неподалёку друг от друга, проводят друг с другом большую часть времени (нередко жертвуя общением с их семьями). Стая – один из ключевых элементов сеттинга, и он должен обыгрываться в первую очередь. Люди замечают, что их соседи болтаются одной «бандой», обсуждают это и реагируют соответственно; друзья и любимые ревнуют оборотней к состайникам, не понимая их связи. Но как ни парадоксально, эта подозрительность и неприязнь лишь спланивают стаю ещё сильнее. К чему Рассказчик, собственно, и должен стремиться.

Однако не всё идёт по плану – бывает, что стая в силу тех или иных причин начинает разваливаться. Что в этой ситуации делать Рассказчику?

Междоусобицы в стае

Не раз говорилось, что худший поступок оборотня – повернуть оружие против сестайника. Даже сплочённой стае нелегко защищать свои земли от вторжения духов, если же её члены готовы вцепиться друг другу в глотки, их дела совсем плохи. Рассказчику стоит показать им все последствия такого поведения: соседние стаи быстро заметят раздоры героев и попытаются выдавить их с территории; смертоносные воины Чистых племён не упустят возможности «разделить и уничтожить»; ещё больше духов прорвётся сквозь Вуаль и найдёт новых носителей, пока их враги заняты своими дразгами. Разлад в стае скажется на всей хронике – он сразу же ухудшит состояние территории и обеспечит вервольфам немало проблем. Конечно, внутренние конфликты неизбежны – играть в идеальный, абсолютно сплочённый коллектив будет скучно – но если они выйдут из-под контроля и вредят истории, надо принимать меры.

Итак, что может сделать Рассказчик, чтобы примирить разругавшихся оборотней? Простейший метод – прописать для них непосредственную угрозу, ведь ничто так не сплачивает игроков, как опасность потерять своих персонажей. Чем опаснее возможная угроза, тем активнее они ищут причины своих разногласий.

Но, в худшем случае, Рассказчику лучше поговорить с игроком и выяснить, чем именно он не доволен. Сеттинг **Werewolf** сосредоточен на идее совместной работы членов стаи для защиты своей территории (по крайней мере, в том виде, в каком игроки это понимают). Если участников что-то кардинально не устраивает – возможно, причина в главной теме игры и им стоит попробовать что-то другое. Этот момент лучше прояснить сразу, иначе хроника умрёт медленной и мучительной смертью.

Стайная иерархия

Иерархия – единственное исключение в правилах о единстве стаи. Каждая из них нуждается в лидере, даже если руководство носит формальный характер. Часто вождь выявляется в ходе игры, но некоторые игроки стараются выстроить иерархию согласно волчьим инстинктам и «доминантным играм» – вполне уважаемая практика, однако нужно следить, чтобы эти отношения не переносились на реальную жизнь.

Знаки

Знак – важный аспект в жизни Отверженных. Хорошая стая должна считаться с вервольфом, по своей природе наиболее компетентным в данной области: будь это Элодот на переговорах с духами или Иррака – в организации саботажа. Рассказчику стоит поощрять эту систему, уделяя внимание игрокам каждого знака.

Werewolf – игра с сильным упором на активные действия, но ставя битвы во главу угла, Рассказчик в первую очередь поощряет игроков с персонажами-Раху, ведь именно они посвящают жизни тому, чтобы стать элитными войсками Народа, лучшими воинами и тактиками. Но такая история вряд ли устроит поклонников других знаков, поэтому необходимы ситуации и проблемы, в которых они тоже смогут себя проявить.

Естественно, этот совет подразумевает, что в истории задействовано достаточное число игроков. В идеальной стае должно быть пять Отверженных – по одному от каждого знака Луны, – но если уложиться в это число не выходит, не страшно. В крайнем случае, Рассказчик может сам управлять какими-то персонажами. То же самое, если игроки принципиально не хотят брать какой-либо знак – пока герои Рассказчика не мешают чужим персонажам, проблем не возникнет. Возможно, начальную задумку игры придётся адаптировать под вкусы участников. Для этого можно посвятить Вступление хроники проблемам, раскрывающим сильные стороны выбранных персонажей, и сглаживающим их недостатки (которые лучше обыгрывать, когда игроки уже набрались опыта). Также нельзя забывать, что специфические возможности знаков (такие как Глаз воина) – это не только преимущества, но и детали отыгрыша. Игрокам стоит подумать, как лучше отобразить их в истории.

Раху

Есть несколько способов вывести типаж Раху за рамки того, кто льёт кровь (и свою, и чужую). Во-первых, поручить им тактическую подготовку боевых операций, поскольку именно они обязаны вести собратьев в бою. Оборотни – не просто хищные звери, от людей они унаследовали навыки стратегического планирования, за которое отвечают именно воины. Кроме того, они отвечают за военную подготовку всей стаи, и эту роль инструкторов следует в них всячески укреплять.

Рассказчик может раскрыть значимость Раху для хроники следующими путями:

- продумать битвы, в которых героям придётся тщательно продумывать свои действия и добиваться всех возможных преимуществ;
- рассчитать количество боёв таким образом, чтобы бойцы были при деле, при этом не задвигая остальных персонажей на второй план;
- выставить против самоуверенной и недисциплинированной стаи опасного противника, который потребует от оборотней серьёзной подготовки под руководством Раху.

Ключевая способность этого знака, Глаз воина, даёт Раху силу за пределами поля брани. Возможность считывать физические данные окружающих обеспечивает полезную информацию, а заодно – контакт с остальными оборотнями Полной луны. Немногие Урата столь же честны друг с другом, как Раху, ведь умение видеть силы друг друга начисто пресекает позывы к дешёвым бравадам, свойственные другим воинским братствам.

Кахалит

Задача этого знака – хранить знания стаи и предания, связанные с её землями. Кроме того, они гадатели и пророки, способные видеть будущее во сне. Рассказчик может специально придумать для таких игроков несколько интересных историй, связанных с территорией или Народом, которые могут быть использованы в хронике (или послужить завязкой для будущих сюжетов). Их также можно истязать вещими снами – предвестниками историй, которые только предстоит рассказать. Наконец, именно Кахалиты достигли наибольшего мастерства в общении с помощью воя. Если стая по каким-то причинам разделилась, у Провидцев наилучшие шансы собрать её воедино. Конечно, они могут не только выть, но это умение даровано им от природы.

Рассказчик может раскрыть значимость Кахалита для хроники следующими путями:

- посылать им сны и кошмары, намекающие на истинного противника стаи или будущие события хроники;
- разработать антагониста, борьба с которым требует знания истории и легенд, как волчьих, так и человеческих;
- в случае междоусобиц – передать Кахалиту ту информацию, которая необходима всей его стае.

Вещие сны Кахалитов – это не только сложная задача, но зацепка для интересного сюжетного хода. Рассказчику стоит воспринимать их не как обычную «уловку», а как возможность дразнить игроков неожиданными уликами и захватывающими предзнаменованиями. Вещий сон может обернуться жутким видением, нагнетающим атмосферу ужаса для персонажей и сюжета в целом. Однако, не стоит заигрываться с этим приёмом: потеря чувствительности и отказ от своих способностей – последнее, что нужно Провидцу и его стае.

Элодот

Место Элодотов – между светом и тьмой, что подразумевает сразу несколько возможных функций в стае. Во-первых, они играют роль дипломатов (насколько это возможно для хищников в человеческой шкуре): например, ведут переговоры с другими стаями и теми духами, до которых ещё можно достучаться. Элодоты инстинктивно стремятся к тому, чтобы каждый член стаи получал свою долю – будь то добыча,

Эссенция или шанс работать «по специальности». Они же вершат суд и назначают наказания для проштрафившихся собратьев, балансируя между жестокостью и справедливостью. Кроме того, эти оборотни служат примером для своих товарищей, когда те перестают уделять какому-то элементу их жизни достаточно внимания. Например, если стая проводит слишком много времени в человеческом облике, или подолгу находится в царстве теней, Посреднику рекомендуется надолго принять волчий облик, предложить им какое-то дело в материальном мире или ещё как-то указать на их недостатки.

Рассказчик может раскрыть значимость Элодота для хроники следующими путями:

- ввести некую тайну, которую можно раскрыть, лишь получив информацию у духов;
- расписать проблему, для решения которой будут необходимы переговоры с Отверженными из соседних стай;
- создать ситуацию, при которой в стае начнутся разногласия (например, опасность угрожает семьям сразу двух её членов, и надо выбрать, кого защищать в первую очередь), и поручить их разрешение Элодоту.

Посланник духов, способность этого знака, отлично подходит для отыгрыша роли. Игрок должен перехватывать инициативу, когда стая ведёт переговоры с духами, не позволяя себе угроз и насилия. Духи по определению настроены к оборотням враждебно и неприязненно, но зачастую готовы пойти навстречу – такой расклад ставит перед героями сложную, но интересную и вполне достижимую задачу.

Итеур

Все вервольфы могут драться, и точно также, все они могут вести дела с духами. Но интересы Итеуров выходят за рамки простого общения с тотемом и выпрашивания Даров у обитателей Тени. Шаманы глубоко понимают иерархию и отношения окружающих духов, и хотя бы приблизительно знают, с чего начать решение спиритических проблем. Кроме того, они специалисты по борьбе с одержимыми и другими врагами из царства теней.

Рассказчик может раскрыть значимость Итеура для хроники следующими путями:

- поставить задачу, для решения которой необходимо использовать ритуал;
- обозначить антагонистов, опасных для обоих миров (в частности, Азлу или одержимых);
- поместить необходимые сведения или предмет в глубину призрачных пустошей, где Итеур может быть наилучшим проводником.

Способность Мастер ритуалов хорошо подходит для развития персонажа. Сама по себе она не даёт новых идей или дополнительных бонусов, но повышает авторитет героя в сфере обрядов и тайных знаний. Изучение ритуалов и поиск учителей может обеспечить основу для нового интересного сюжета. Да и сами обряды зачастую содержат мощный ролевой элемент – ведь они дадут ритуалисту возможность снова и снова быть в центре внимания.

Иррака

Иррака – бесшумные охотники стаи, они Рассказчика аккуратной слежки и быстрых убийств. Они отличаются Дарами и склонностями, необходимыми, чтобы проникнуть в опасные места, узнать скрытые сведения и смешать врагам все карты. По мере необходимости они могут быть агитаторами в той же степени, что и шпионами. Хотя Следопытам иной раз приходится работать отдельно от стаи, чаще всего они просто идут в авангарде, присматривая добычу и место для засады.

Рассказчик может раскрыть значимость Иррака для хроники следующими путями:

- выписать на территории стаи тайную организацию, склонную к тихим, но опасным действиям;
- намекнуть игрокам, что соседняя стая что-то затевает, и дать возможность провести разведку на её территории в компании с людьми и/или волкокровными;

- предоставить кому-то из неигровых персонажей информацию, которую можно добыть только обманом или шантажом – идеальная мишень для Иррака.

Чувство первопроходца, даруемое Новолунием, предполагает хорошее знание территории персонажами, что требует от Рассказчика подробно и тщательно эту территорию распланировать. Также оно позволяет Ирраку быть своего рода «испытателем»: он может первым заметить ужасающего духа, или понять, что печь, в которой убийца сжёг останки ребёнка – локус. Ситуация, когда опасность осознаёт только один из героев, добавляет напряжения, а также позволит его игроку блеснуть. Рассказчику достаточно отвести участника-Следопыта в сторонку и перед началом сессии обговорить, что именно его персонаж увидит вдали.

Территория

Мир Тьмы в глазах оборотней намного компактнее, чем он кажется людям. Урата – существа территориальные, они комфортнее всего чувствуют себя на родной земле и не любят путешествовать. В отличие от человеческих, взгляды оборотней почти не изменились за последние пару веков – обычные сейчас поездки кажутся им чем-то невообразимым. Горизонт далеко, происходящее за ним – малозначимо, и потому вервольфы предпочитают не мотаться по свету, а обследовать каждый сантиметр своей территории на предмет внезапной угрозы, дурного влияния духов или возможных путей её расширения.

С учётом природы Урата изначально предполагается играть в довольно ограниченном пространстве. Каждая молодая стая защищает маленький кусочек земли, который может назвать своим, и эта работа поглощает её целиком. Начало хроники чревато непрерывной паранойей – неопытные вервольфы не знают, выдержат ли они следующий набег Чистых или вторжение опасного духа. Со временем они раздвинут границы и смогут ненадолго покидать территорию, имея некоторые гарантии, что с ней ничего не случится за время отсутствия. Возможно, они даже смогут рекрутировать на защиту своих земель молодняк, или заключат крепкие альянсы с соседними стаями, чтобы попеременно прикрывать друг друга. Но в большинстве случаев, новый сюжет привязан к землям стаи, поэтому, чем подробнее и богаче она прописана, тем лучше. Продумывать описание территории следует ещё на этапе создания героев, с активным участием игроков.

Город или пустошь?

От того, где расположилась стая, напрямую зависит настроение хроники и природа антагонистов. Здесь работает одно из главных правил Мира Тьмы: «Узнайте, чего хотят ваши игроки». Их вдохновляет типаж «современных волков», тёмные переулки, случайные встречи с местными вампирами и охота на холодных, бездушных духов города? Или привлекает классический образ вервольфа, лесная чащоба, скрытные и замкнутые общины, которые совсем не рады любопытным чужакам? Что важнее – идея современных оборотней или атмосфера дикой ярости?

В дальнейшем, Рассказчик может изменить первичный замысел, например, вынудив стаю уйти с её земель – но сначала он в любом случае должен их обозначить.

Возможно, и даже вероятно, что мнения игроков по этому вопросу разойдутся. В такой ситуации лучше взять территорию в пригороде либо маленьком, сельском городке. Это открывает перспективы для конфликта между состайниками – усиливать ли им влияние в городе, или брать под контроль дикую местность.

Приступайте к деталям

Подробная разработка окружения – задача, способная напугать многих неопытных Рассказчиков. В конце концов, от неё во многом зависит течение всей хроники, и любая ошибка может быть чревата неприятными последствиями для сюжета. Но есть небольшая уловка, о которой легко забыть: Рассказчику *не надо* брать на себя всю работу.

Территория принадлежит оборотням, и чувство собственности – хороший повод привлечь игроков к планировке ландшафта. По-хорошему, они должны приступить к ней ещё во время создания своих персонажей.

То, как члены стаи собрались вместе, отчасти перекликается с темой их территории. Если старшие вервольфы, выявив и обучив щенков, направили их в совершенно чужую местность, пару сессий можно посвятить её освоению. Если же стая более-менее знакома со своей новой вотчиной, это должно быть отражено в истории – можно, например, указать во Вступлении места, связанные с прошлым героев, любимые или просто значимые. Где живут их семьи и где – они сами? Где тусуются? Что для них первая линия обороны, что – последняя? Где лучшая охота в данном районе? Какие достопримечательности разместились в их землях?

Как не раз отмечалось, разрабатывать территорию можно одновременно с персонажами. Ничего не мешает Рассказчику взять листок, вместе с игроками набросать несколько заметных объектов и прикинуть, как они соотносятся друг с другом. Или поискать фотографии окрестностей, городских структур, просто интересных и необычных вещей. Рассказчик должен следить, чтобы в этом процессе кто-то из игроков не подмял под себя остальных, и убедиться, что у него осталась возможность для сюжетных манёвров. Если повезёт, участники игры будут дорожить территорией почти также, как их герои.

Люди и места

Люди и места напрямую связаны друг с другом. Человечество повлияло на ландшафт больше любого другого вида на Земле. Оно в своих интересах меняло облик планеты, строило и разрушало, создавало пространство для жизни, работы и развлечений. Сущность жителей данной области отражается на ней самой – как в физическом, так и в духовном мире, и это выражает одну из главных тем **Werewolf**. Одна и та же деревня может быть как сельской идиллией, сохранившей гармонию с природой, так и агрессивным агропромышленным комплексом с «одноэтажной» жилой зоной, придорожными супермаркетами и маленькими ресторанами. Разумеется, каждый вариант требует своего, уникального подхода.

То же касается и городских территорий – благополучный квартал с парками, скверами и чистыми улицами источает благодать, а тем, кто желает увидеть худшие проявления человеческой природы, хватит задымлённых джунглей из бетона, стекла и хлама, враждебных и людям, и прочим формам жизни.

Это крайности, но они хорошо иллюстрируют общую концепцию. Состояние большинства областей можно назвать средним – но, зачастую, с отрицательной динамикой. Как правило, земли молодой стаи находятся не в лучшем состоянии, и от неё требуются срочные меры по предотвращению какой-нибудь угрозы. Если Рассказчик прописал связи между людьми и местами в начале истории, ему будет легче отразить их изменения с её развитием.

Человеческое влияние

Человечество играет сложную роль в мире оборотней. Легко заявить, что, раз все оборотни выращены людьми, они следуют их взглядам и дорожат своими семьями – но это будет неправдой. Немногим Урата удастся вырасти без психических шрамов – тяжелое детство и общее чувство отчуждения стали бичом для многих. Некоторых нузусул держат за дерьмо даже в их родной семье, и они быстро учатся враждебному отношению к окружающим. Как результат, многие оборотни не считают человеческую жизнь священной жизни оленя, голубя или уличной кошки. Они могут заботиться о любовниках или близких родственниках, но без колебаний порвут любого, кто угрожает им или их имуществу. Нутро каждого смертного наполняется инстинктивным страхом, стоит ему оказаться рядом с вервольфом.

С другой стороны, люди обеспечивают тот уровень комфорта, который сложно найти где-либо ещё. Никто из них не сможет по-настоящему понять оборотня, но они могут хотя бы попробовать. Некоторые Урата ассоциируют своих близких с человеческой расой в целом, и, защищая её от различных угроз, в первую очередь думают о друзьях, родителях, супругах, детях.

В конце концов, всё зависит от желаний игроков. Если кто-то решил заботиться о правах животных больше, чем о правах человека – это его дело, так же как взгляды игроков, считающих, что людей надо оберегать от них себя. Но лучше, если даже самые асоциальные Урата будут кого-то опекать, пускай и одного человека – мальчишке с соседней улицы, или дружелюбном водителе автобуса. Это даёт ещё одну причину для борьбы, и обеспечит дополнительный материал для отыгрыша. Конечно, многие будут против этого, считая, что их знакомые будут сразу убиты или похищены (что вполне возможно в жанре ужасов). Стоит объяснить им, что угроза друзьям персонажа – лишь элемент «игры о безудержной ярости», и он призван добавить интереса, а не безнадёги.

С чего начать

Очевидно, нет необходимости подробно освещать всех жителей территории и людей, регулярно её посещающих. Это будет нелепо-огромный объём работы за весьма скромное вознаграждение. В начале истории лучше расписать местные влиятельные фигуры и важных для сюжета героев – как людей, так и духов. Впоследствии, этот список можно будет расширить, но пока что хватит главных «авторитетов» и, возможно, нескольких заметных персонажей – вроде лавочников и барменов.

Кроме этого, стоит уделить внимание центрам обычной жизни. Где местные жители работают? Где живут? В каких магазинах закупаются? Куда ходят отдохнуть и промочить горло? Наконец, каковы обычные маршруты прогулок, и какие дороги используются чаще всего? Такие детали кажутся незначительными, но именно они в дальнейшем обеспечивают реалистичность происходящего. Более того, они обозначают для стаи нормальный ритм жизни – а любые изменения в нем могут послужить элементом сюжета, намекая игрокам, что произошло что-то странное. Это ещё один пример того, что отношения в стае должны развиваться одновременно с освоением её территории.

Второстепенные персонажи

Одна из главных задач Рассказчика – продумать отношения оборотней с людьми, живущими на их землях. Они делятся на 3 группы: «массовка», которые появляются в хронике лишь ненадолго; значимые персонажи из числа местных жителей, которые составляют большинство статистов; и посторонние, причина долгосрочных проблем.

Массовка

Аналог массовой в художественном кино. Выполняют свою роль, после чего исчезают бесследно. Это служащие, продавцы, охранники или наемники; они могут взаимодействовать с персонажами, в том числе в качестве жертв или противников, у них может быть имя и какая-никакая биография – но на сюжет такие герои серьёзного влияния не оказывают. Соответственно, Рассказчику нет смысла тратить на них силы, а стандартные характеристики из **Главы восьмой World of Darkness Rulebook** пригодятся для назначения бросков.

Однако их имена и главные особенности Рассказчику все же стоит держать в голове. Действия игроков часто непредсказуемы и даже статист из-за них может выйти на первый план. Допустим, стая полюбила бывать в «одноразовой» закусочной, обычный с виду квартал стал для нее чем-то важен или кто-то из оборотней решил приударить за симпатичной продавщицей. Пренебрегать этими маленькими зацепками – верный способ подорвать реализм территории.

Сквозные персонажи

Всегда есть соблазн вводить только тех героев, которые непосредственно двигают сюжет, и такой подход не лишен смысла: позволяет ускорить подготовку, уменьшает нагрузку на Рассказчика. Но и недостатков у него хватает. Во-первых, когда игроки привыкнут к стилю Рассказчика, они начинают недоверчиво относиться ко всем новым персонажам («Откуда он взялся?», «Как она вписывается в события?», «Не он ли убийца?»). Само по себе это не плохо, но не каждая хроника **Werewolf** подходит для детектива. Зависимость стаи от её территории приводит к тому, что даже в густонаселённом городе некоторые люди будут пересекаться с ней снова и снова. Таких героев стоит обозначить детальнее, поскольку в последующих сессиях они могут стать добычей или союзниками вервольфов. Рассказчик может заранее продумать их характеристики, предысторию и привычки – ведь интересные персонажи так часто получают развитие.

И наоборот – не бойтесь убивать своих протеже! **Werewolf** построен на теме ужаса, а ужас требует жертв. Дикий, враждебный мир, который населяют Отверженные, невозможно представить без смертоносных сил, что действуют в тени. Порой убийство кого-то из значимых героев (в том числе от рук протагониста) будет единственным способом продемонстрировать эти силы в игре.

Посторонние

Люди не уважают границ стаи. Они могут работать на её территории, живя где-то ещё, и наоборот. Достопримечательности привлекают туристов, каждый из которых приносит с собой уйму спиритических проблем. Поэтому, описывая вспомогательных героев, Рассказчик не должен концентрироваться только на соседях стаи – стоит раскрыть также тех, кто живет на стороне, но может повлиять на развитие сюжета. Они вполне могут стать проблемой для оборотней, поскольку большую часть времени остаются за пределами их сферы влияния. Некоторые люди (особенно представители властей, бизнеса или даже религии) могут воздействовать на территорию, ни разу на ней не побывав. Борьба с ними превращается в серьёзный вызов для стаи, особенно если противники живут на землях других Урата.

То же самое касается родных и друзей, поселившихся на чужой территории. Общаться с ними станет не в пример сложнее. Если Рассказчик добросовестно продумает этот вопрос, он получит лишнюю возможность донести до игроков чуждую натуру оборотней: их персонажам придётся думать дважды, чтобы навестить близкого человека, или прийти туда, где они спокойно гуляли до Первого превращения.

Антагонисты

Антагонисты – особая, самостоятельная категория персонажей второго плана. Это враги. В книгах и фильмах запоминаются лишь самые яркие из вспомогательных героев, так что противники должны сразу врезаться в память. У Рассказчика хватит времени, чтобы раскрыть второстепенные образы, но антагонист зачастую существует одну историю, или даже сессию – поэтому его характер должен быть разработан в первую очередь. Особенно если Рассказчик намерен пробудить в игроках эмоции, будь то жалость, гнев, или восхищение в духе «ах ты ж хитрый сукин сын».

Антагонисты точно также делятся на три категории. Стаи-конкуренты скорее всего будут посторонними, вражеских помощников, охранников и других прихвостней можно отнести к массовке: сойдут для драки и быстрого допроса, но не более.

Сквозные персонажи зависят от территории. Оборотни к таким могут относиться совсем иначе, чем люди. Мелкая кража не слишком замутит Тень, тогда как по-настоящему грязная сплетня изменить эмоциональный фон настолько, что может породить... что-то. Общество сочтёт преступлением первый случай, Урата – второй. Потусторонние враги будут, скорее всего, всплывать в хронике раз за разом: вервольфы

Чистых племён, мощные агрессивные духи (неважно, местные или пришлые) и даже соседи из числа Отверженных. В городских условиях к списку можно добавить вампиров и смертных охотников, да и колдуны, с их «учтивым» отношением к спиритизму, частенько провоцируют в оборотнях агрессию. (Однако Элодоты, в силу предназначения, часто должны искать ненасильственное решение таких конфликтов; благодаря этому, сверхъестественные персонажи могут даже стать союзниками).

Духи

Последнюю группу статистов составляют духи. Их царство играет центральную роль в сеттинге, и Урата внимательно отслеживают все, что там происходит. Если персонажи-духи важны для хроники, они должны быть описаны также детально, как люди или «волки». Этому вопросу посвящено **Приложение первое**, но для начала достаточно держать в уме следующие моменты.

К духам применимы все вышеописанные категории. Массовка – мелкие сущности Хисила, связанные с растениями, камнями, домами. Иногда они проникают в физический мир, но должны покинуть его до того, как закончится Эссенция или появятся враги. В целом, стаи их игнорируют, однако такие духи неплохо задают атмосферу. Более мощные существа обычно становятся сквозными персонажами: тотемы, одержимые, духи соседних с территорией лесов и долин, или изменчивые обитатели городов. Любой дух, решивший жить на материальной стороне Вуали, может стать весьма значимым для Народа. К посторонним относят могучих духов, обитающих в глубине Тени или за пределами территории.

В большинстве случаев, духи – антагонисты, зачастую – прямые и явные, стремящиеся посеять разрушения на землях стаи. Иногда – информаторы и помощники, на которых вервольфы охотятся, доказывая свое право на поддержку этих старых и мудрых существ. В любом случае, такой персонаж достоин внимания, особенно если он настроен доброжелательно. Очень легко изобразить духа, как бесплотное существо со схематичным лицом, но это будет несправедливо по отношению к одной из главных тем игры. В конце концов, в царстве теней Урата возвысились до положения, близкого к главенствующему, и сами отчасти являются духами. Пусть многие обитатели Тени оскорблены этим фактом, хватает тех, кто признает авторитет вервольфов и готов сотрудничать с ними. Причины для союза весьма разнообразны и зависят от личности конкретного духа, так что личность эта должна быть максимально интересной и насыщенной.

Ужас

Werewolf, как и все игры Мира Тьмы, выполнен в жанре ужасов. Несмотря на вкрапления мистики и детектива, сильные элементы боевика и даже легкий юмор, в сердце игры положена эмоция страха. На первый взгляд, это нелогично, ведь оборотень, источник ужаса в классических историях, здесь выступает главным героем. Откуда же взяться страху? В этом вопросе кроется секрет проведения хорошей хроники по сеттингу **Werewolf**.

Чего боятся вервольфы?

Оборотни устрашают: могучие, быстрые, смертоносные. Что может напугать их? Ответ: в Мира Тьмы – все что угодно. Они сильны, но не всемогущи, быстро исцеляются – но не бессмертны. Они могут страдать, и не только физически. Урата не бездумные звери, у них есть разум, чувства, для них могут быть дороги люди и некоторые вещи. Всякий раз, когда персонажи заботятся о чем-то, появляется страх это «что-то» потерять. Забавно, но расу, якобы низложившую своего прародителя, больше всего пугают потери: территории, людей, баланса и контроля. В фильмах оборотни выступают врагами и весьма опасными.

Кто же является врагами для самих оборотней?

Они сами

Если бы Урата не боялись самих себя, это не была бы игра про оборотней. Их пугают неудержимые инстинкты хищника, возможность причинить вред окружающим, возможность закончить жизнь всего лишь хитрым жестоким зверьём. Оборотни растут, веря, что они всего лишь люди, но шок от Первого превращения и связанных с ним видений ставит многих из них на край. Им кажется, что весь мир стал с ног на голову, и каждый приступ Курут доказывает, что так оно и есть. Ведь только счастливая случайность или вмешательство состайника может уберечь вервольфа от зверского убийства – как незнакомца, так и собственной беременной жены.

Тревога за близких – вечный и неизбывный страх оборотней. Да, всегда есть вероятность привлечь к родным своих врагов, но с этим живут многие: от преступников до полицейских. А вот страх причинить им боль своими руками укоренился значительно глубже. Велик риск, что родные сойдут с ума под действием Лунатизма, или, хуже того, падут под ударами когтей во время вспышки Смертельной ярости. Игроки должны следить, чтобы форму Гауру их герои использовали одновременно с уверенностью, и опаской. А вдруг наступит момент, когда кости выпадут не в их пользу? А вдруг наступит момент, когда персонаж потеряет себя, и начнет рвать всех, кто попадется под руку? Герои-новички не должны быть хорошо знакомы со своей новой природой – умудренные жизнью соплеменники могут преподать основы, но после этого бросят их на произвол судьбы. После этого, новичок может надеяться лишь на состайников, редкие племенные сходки да враждебных соседей, от которых может получить хоть какое-то руководство словом и примером. Эти социальные, по сути своей, существа оказываются в странной изоляции: они не могут полностью открыться окружающим, и не могут полностью доверять кому-то, кроме товарищей по стае.

Часть ужаса игры заключается самой жизни оборотней, несмотря на всю их мощь. И это глубоко личный ужас.

Другие Отверженные

Как и обычные волки, оборотни – территориальные существа. Соседние стаи – отнюдь не дружелюбные соседи, а потенциальные конкуренты, с интересом посматривающие на территорию персонажей. Оборотни должны раз за разом защищать свои границы, иначе другие стаи увидят признак слабости и попытаются проверить соперников на прочность.

Ужаснее всего то, что каждая стая рано или поздно падёт. Персонажи стареют, болеют, слабеют, и другие Урата видят это. Герои могут выстоять во множестве драк с духами, Одержимыми и прочими существами, и погибнуть от когтей и клыков своих сородичей. Истории вервольфов редко кончаются словами «и жили они долго и счастливо», скорее уж – отчаянной борьбой за жизнь. Такая судьба может настичь даже авторитетную стаю, столкнувшуюся с молодыми и дерзкими дебютантами.

Оборотней из племён Луны лучше использовать как конкурентов, чем как антагонистов. Несмотря на напряженные отношения, разные стаи обычно существуют как части политической сети, основанной на силе и статусе. Равновесие между ними нарушается только конкретным действием или неудачей. Частые проигрыши оборотней станут известны шпионам конкурентов или охочим до сплетен духам, и могут быть поводом для территориальных претензий. Если же Урата просто вторглись на чужую территорию, даже по «уважительной» причине вроде поимки сонма, они должны чем-то отплатить за это. Нарушение границ – верный способ развязать кровавую стычку, даже если речь идет о союзниках.

Племена Чистых

Физиологически Чистые оборотни не отличаются от Отверженных. Но они считают себя идеалом Народа, а племена Луны – грязными еретиками, которых нужно стереть с лица земли. Они не владеют благословением знаков, зато опираются на мощь тотемов,

которые, по слухам, держат их в рабстве. Племена Чистых преобладают во многих частях света, и большинство оборотней о них наслышаны – редкий наставник не предупредит своих подопечных об этой угрозе. Но многое остается неясным. Как они собираются? Какие жертвы приносят тем великим монстрам, на которых работают? В любом случае, Чистые приходят к своим кузенам не для бесед о философии и теологии. Они охотятся и убивают.

Многие страшилки, особенно связанные с разного рода психопатами, играют на странном и чуждом мышлении, скрытом за абсолютно нормальной внешностью. В сеттинге **Werewolf** Чистые отличаются именно этой чертой. Они выглядят и даже действуют так же, как и Отверженные, но их ценности и мировоззрение – совершенно другие. Герои вдруг обнаруживают, что их наработки по общению с другими вервольфами здесь не действуют, что из-за нехватки знаний они постоянно рискуют быть убитыми. Чистые для них станут тем же, чем они сами – для смертных: хищниками с мощью зверя, разумом человека и жестокостью обоих видов. Кузены также пугают превосходящими силами – их больше, и требуется не малая хитрость и стойкость, чтобы выстоять против одной-двух Чистых стай.

Духи

В основе легенды об Отверженных лежит идея об ответственности оборотней за угрозы, исходящие из Тени. Большинство духов, изначально обитавших на территории персонажей, со временем становятся знакомы (по крайней мере, их действия легче предсказать). Не то чтобы они сразу начали симпатизировать друг другу, но возникает некоторое взаимопонимание: вервольфы начинают замечать вещи, способные выманить духов в физический мир. Низкоранговые сущности начинают даже побаиваться стаю, однако более мощные способны создать немало проблем по обе стороны завесы. Такие предпочитают отсиживаться в Хисиле, постепенно накапливая силы за счет действий и событий, связанных с их природой. Когда Урата находят такое существо, оно уже может быть угрозой для всей стаи. И в таких случаях ненависть многих духов к оборотням – которые издревле охотятся на них и всячески указывают, что делать – находит выход.

Кроме них, встречаются беглецы из призрачных пустошей, вынырнувшие в поисках безопасного укрытия – вплоть до того, что они беспрестанно тратят Эссенцию, обосновавшись в мире плоти. Эти беженцы могут быть влиятельнее обычных духов и зачастую относятся к оборотням не в пример хуже. Многие из них успели разрушить связи с материальной вселенной, и превратились в пугающие безликие абстракции. Дух голода – простое существо, сосредоточенное на своем аспекте и всем, что его поддерживает. Дух голода, пару веков «стажировавшийся» в глубине теневого царства, – это нечто, впитавшее самые разные идеи потребления из разных исторических эпох. Это умные и коварные существа, одинаково опасные по обе стороны Завесы.

Наконец, есть те, кто подчинил себе человека либо другого хозяина в материальном мире. Результат – пособники духов и прочие одержимые – хорошая иллюстрация хаоса в теновом царстве. Многие духи находят такое существование комфортным: так они скрыты от каннибалов-сородичей, находятся рядом с источниками энергии или могут использовать свои силы, чтобы эти источники создать. Одержимые – отличные противники для оборотней, хотя бы потому, что они живут в одном с ними мире. Тяжело просчитать их поступки, ещё тяжелее – оценить возможную силу. Дух скрыт внутри хозяина, поэтому первую реальную информацию о его способностях стая зачастую получает уже в бою.

Духи, как элемент ужаса, теснее всего связаны с последствиями тех или иных событий. Если маньяк терроризирует целый квартал, убивая и оставаясь безнаказанным, воплощения жестокости подкармливаются за счет его злобного веселья. Они не только попытаются направить его действия, но и помогут уйти от преследователей. Тайное общество, построенное на ненависти, порождает духов, подчеркивающих скрытые за

приличным фасадом зверства. Большинство духов – порождения человеческих пороков, но есть и те, кто отражает преступления самих Урата. В анимистическом мире **Werewolf** важно помнить, что зло, оставшееся незамеченным, ещё долго представляет угрозу. Ничто не остается без последствий, и стая должна сохранять разум и бдительность, чтобы избежать их.

Сонмы

Вервольфы и одержимые – не единственные существа, живущие меж двух миров. *Шарса*, или сонмы (Азлу и Бешилу – лишь самые распространенные виды) также могут пересекать Вуаль. Некоторые из них не уступают в могуществе оборотням, но руководствуются другими мотивами. Им плевать на территорию, они идут туда, куда хотят и дадут отпор каждому, кто вмешается в их планы. Кроме того, их очень тяжело обнаружить: как стая может отследить всех крыс и пауков в районе? Как узнать, кто из них разумен?

сонмы подчиняются инстинктам. Нельзя допустить, чтобы конечная цель их программы была выполнена – иначе мир превратится в сущий ад. Не говоря уже о лютой ненависти сонмов к Урата. Пока их мало, сонмы отсиживаются по темным углам, но достаточно расплодившись, пытаются уничтожить возможных противников. Бешелу разрушают территорию оборотней и нападают на них исподтишка. Азлу плетут огромную сеть вокруг локусов и терпеливо поджидают добычу. И в любой момент они могут скрыть свою отвратительную суть, натянув человеческую шкуру.

Такие враги – отличная альтернатива приевшемуся безумию Чистых и мистической чуждости духов. Даже если они напрямую не враждуют с вервольфами, их деятельность опасна по определению: не многие стаи обрадуются тому, что Азлу обрубает связь с царством теней, делая Вуаль непроницаемой для кого-либо, кроме себя самих; ещё меньше оценят опасность срачивания духовного и материального миров.

И Бешилу и Азлу могут быть предвестниками перемен в сюжете. Они доказывают, что в мире есть незнакомые оборотням силы, несущие ужас и разрушение. И конечно, сонмы – отличный источник ужаса перед физическими уродствами. Даже вервольф испытывает укол страха, когда на человеке лопается кожа и сквозь раны выползает рой крыс или пауков.

Люди

Очень легко не воспринимать их всерьёз. Люди слабы, уязвимы, понятия не имеют об истинном облике мира.... Но имеют огромное преимущество перед Народом: количество. На каждого оборотня приходится от сотни до тысячи человек в зависимости от территории. Лунатизм отчасти защищает Урата, но гарантирует безопасности, а если люди узнают о чудовищах из темных лесов и мрачных городских аллей, то обернут против них свои технологии и численность. Несмотря на всю цивилизованность, люди остаются самыми подозрительными и нетерпимыми животными в мире.

В Мире Тьмы люди ответственны за многие проблемы вервольфов. Их гигантская численность и бурное развитие весьма сильно сказываются на мире духов. Игроки могут потратить не одну сессию, решая проблемы своей территории, лишь за тем, чтобы плоды их труда в одночасье сгинули из-за действий городского совета или местной фирмы. Проблему духов и одержимых можно решить, победив их в драке либо заключив договор. Сформировать общественное мнение и перенаправить чей-то бизнес-план намного сложнее. Для Отверженных это самое пугающее свойство людей – их недостаточно просто убить.

Люди внушают страх проиграть толпе. Каким бы сильным ты ни был, какие бы способности ни развил, толпа может «задавить массой». А жизнь отдельных людей в толпе стоит немного.

Неизвестные

Не все опасности, с которыми сталкиваются оборотни, доступны их пониманию. В Мире Тьмы большинство пугающих и странных явлений выходят за рамки привычного – монстры, о которых в старых преданиях ни слова, ни полслова; причудливые существа, не имеющие отношения к миру духов; странно-озлобленные люди, измененные чем-то неизвестным. Не бойтесь включать в историю противников, не описанных или даже не упомянутых в этой книге. Если в сюжете должен появиться чудовищный хирург, который в заброшенной лаборатории ставит членовредительские опыты на бездомных, и при этом не является вампиром или одержимым – что ж, можно и не объяснять, кто он. Не забывайте, что даже вервольфы боятся, того, чего не понимают. И не дайте забыть игрокам.

Больше чем страх

Жанр ужасов основан не только на страхе. Шок, беспомощность, отвращение также составляют его атмосферу. Врагов можно найти и уничтожить, страх перед ними проходит. Ужас – более сильное чувство, оно надолго закрепляется в человеческом мозгу, вновь и вновь возвращая к тому момент, когда он его впервые почувствовал. Однако его трудно пробудить, и у вас вряд ли получится целиком построить на этом хронику. Скорее, следует выстраивать отдельные моменты в рамках истории, которые напоят вашим игрокам, каким мрачным, опасным и чуждым может быть Мир Тьмы.

Кровь, кишки и спецэффекты

Кровавые сцены могут быть поистине ужасными. Во всех людях есть нечто, вздрагивающее от ужаса каждый раз, когда они видят неприкрытые ошметки человеческого тела. Это напоминает им о том, насколько мы все уязвимы. Такие эпизоды отлично транслируют ужас на ранних этапах хроники – ведь современные люди редко видят смерть и даже мясо животных приходит к ним чистеньким и аккуратно упакованным в целлофан. Насилие все ещё может потрясти игроков.

Тем не менее, любой поклонник триллеров подтвердит, что со временем реакция на жестокость «сдувается». Фильм, когда-то напугавший человека до чертиков, со временем станет чем-то вроде старого друга и начнёт смотреться на одном дыхании, а новые могут и вовсе не зацепить. Так уж устроен наш разум – чем чаще с чем-то сталкиваешься, тем меньше эмоций оно вызывает.

Тоже касается и крови, а также потрохов, кишок и трупов. Яркие описания различных зверств могут повлиять на игроков и персонажей. Но со временем они привыкнут. В конце концов, **Werewolf** создает для этого все условия.

Так как же поддерживать эмоцию страха в хронике?

Поддержание ужаса

Так называется одна из сложнейших задач для Рассказчика. Как уже отмечалось, ужас часто содержит элемент внезапности, шока. Иногда это – неожиданное событие, иногда – вполне ожидаемое, но проявившееся неожиданным образом.

Впрочем, страх может исходить от вещей предсказуемых, но очень нежелательных. Стать оборотнем – значит признать окружающий мир, куда более опасным местом, чем он кажется. Хотя сами герои понимают это, они не могут предупредить своих близких. Надежда защитить их от скрытой угрозы – все, что остается в этой ситуации, и если её отнять, страх возникает сам собой. Но что, если тайный мир коснется друзей и семьи персонажа неожиданным образом? Вдруг любимый человек окажется Одержимым или сам породит нового враждебного духа. Облик врага может быть знаком, но его действия подчас способны удивить.

В этом одно из преимуществ территориальной темы **Werewolf**. Хорошее знание своих земель вызывает у героя стойкие симпатии (или антипатии) к множеству людей и мест,

так что угроза им становится для вервольфа чем-то личным и близким. Если сонмом окажется странный незнакомец – это одно дело, если собутыльник из ближайшего бара – совсем другое. Отсюда проистекает очень сложный выбор: оборотень с легкостью убьет одержимого чужака, но, к примеру, поднимется ли рука на его собственную племянницу?

Эта тема требует аккуратности. Если вы злоупотребляете ей, опасность становится привычной и быстро теряет остроту, если тяните – игроки будут сидеть как на иголках, ожидая, чей же герой столкнется с таким испытанием. Это может быть трудно поначалу, но вы должны научиться «читать» своих игроков, вовремя замечать их скуку и равнодушие. Как и любые другие, навыки Рассказчика приходят с опытом.

Сюжет

Выше обсуждались в основном персонажи, окружение и атмосфера. А как быть с историей и сюжетом, которые лежат в основе хроники? Природа отверженных подразумевает тему облагораживания и защиты своих территорий – из чего следует борьба с различными угрозами. Поэтому, разрабатывать сюжет намного легче, если потратить время на внятный Пролог – игроки и их герои смогут познакомиться с местностью, людьми и духами до того, как столкнуться с реальной опасностью (которую герои не смогут воспринять в серьёз, если не будут воспринимать в серьёз свои владения). Кроме того, это позволит неопытным Рассказчикам привыкнуть к своим обязанностям и понять, чего же от хроники хотят игроки.

Ваша первая история

Первая история будет вызовом в любой хронике. Вы привыкаете к игрокам; игроки – к своим персонажам, территории и, возможно, правилам. Последнее, что вам нужно – перегруженный и сложный рассказ. Первую историю стоит сделать проще: обозначьте понятные и несложные проблемы, подскажите пути их решения. Если есть виды на большую арку, можно подбросить пару намеков на дальнейшие события при незамысловатом и законченном основном сюжете. Это даст всем участникам спокойно привыкнуть к игре и в равной степени уделить внимание каждому её аспекту.

Большая арка, маленькая история

Большинство хроник **Werewolf** сосредоточены на владениях оборотней, что идеально подходит для продолжительных сюжетных арок. Поскольку герои привязаны к одному месту, они видят последствия своих поступков, а последствия – одна из основ игры **Werewolf: The Forsaken**. Действия в реальном мире отражаются на духовном, и наоборот. Теперешняя жизнь Народа – прямое следствие греха их предков. Проблемы в Тени вызваны людьми, спасенными от гнета духов. Все это – глобальные примеры, но то же самое должно происходить с оборотнями на уровне отдельных стай и территорий. Решения, принятые в ходе одной истории, могут внезапно аукнуться в следующей. Родственники убитого одержимого начнут искать «преступников», стая вызывающим поведением настроит против себя окружающих духов и т.д. Иногда последствия проявляются сразу, иногда – приходят в голову спустя время, но как бы там не было, Урата не могут от них сбежать (потому, что должны охранять территорию), или отмахнуться (потому, что неприятности имеют свойство усугубляться).

Таким образом, имеет смысл рассказывать историю на двух уровнях: отдельной повести, где речь идет о решении отдельных проблем, и основного сюжета, где описано развитие территории в целом. После пары вступительных историй, когда игроки уже определятся с любимыми темами (которые могут здорово отличаться от заявленных первоначально), можно задуматься и о первой большой арке. К этому моменту, уже можно выделить антагонистов:

- орда духов-беглецов, окопавшихся на территории стаи;
- интересная личность, действия которой подрывают порядок в мире духа;

- дух, окрепший за счет событий, произошедших в физическом мире (вроде большой автокатастрофы или эпидемии) и терроризирует округу;
- соседняя стая решила, что персонажи слабы, а их земли созрели для завоевания.

В ближайшие сессии эти угрозы должны четко проявиться, как и результаты решений, принятых героями. Также в рамках средней арки (2-3 истории) можно обратить внимание на случайные события, затронувшие людей или духов. Они добавляют реализма игровому миру, а их последствия также могут повлиять на сюжет.

Свежий старт

Какое-то время ваша хроника может практически писать саму себя, благо основные элементы уже введены, а игроки сталкиваются в основном с результатами своих действий. Но вскоре вам придётся дорабатывать историю либо начать новую арку (при условии, что территория стаи ещё не превратилась в затравленный духами дурдом), в чем могут помочь участники игры. Например, позволив персонажам расширить свои владения, а Рассказчику – подготовить для них новые проблемы или противников.

Вводя новых антагонистов, учтите, что их лучше делать частью общей сюжетной линии, а не «монстрами недели». Погромы Бешилу на территории оборотней могут вылиться в серию историй, посвященных борьбе Урата с врагом, столь же сильным, как они сами, но не привязанным к территории. А появление Чистых может затронуть не только игровых персонажей, но и всех Отверженных в округе.

Новый антагонист – старый и проверенный способ встряхнуть застоявшуюся хронику, но здесь нужна аккуратность. Если он внезапно окажется главной проблемой стаи, это ошеломит персонажей и даже игроков, а его появление из ниоткуда не добавит игре реализма. Легко обойти эту проблему, намекнуть на новую угрозу, подводя итоги законченной истории. Например, знакомые персонажей жалуются на расплодившихся крыс, или кто-то из стаи учуял незнакомого оборотня (причем у соседей пополнения не было). Да, это достаточно топорные уловки, но они вводят нечто новое, не сбивая ритм повествования и не отвлекая героев от их насущных проблем. Царство теней отлично подходит для намеков и подсказок – ведь духи как никто чувствуют потустороннюю активность. Бестелесные «беженцы», просочившиеся на территорию, может указать на проблемы в другом регионе Тени, но стае зачастую некогда проводить расследование... по крайней мере, пока пришельцы они не хлынут потоком.

Разумеется, не все подсказки должны быть сверхъестественными. Внеплановые геодезические работы могут означать опасное любопытство со стороны бизнеса, исчезновение человека из окружения стаи – его превращение в одержимого и т.д.

Все же, не стоит вводить новую опасность до полной победы над старой. Пускай намеки дадут игрокам пищу для размышлений (особенно в конце арки), а дальше игроки сами попробуют докопаться до истины, особенно если им не надо будет отвлекаться на другую тему. И это лучше подчеркнет ощущение постоянной опасности, столь важное для игры **Werewolf**.

За столом

Итак, вы уже знаете, как организовать и развить свою историю, как приспособить сюжет под потребности игроков и как нагнетать в игре ужас. И теперь, собрав друзей и усевшись за игровой стол, готовы начать свое приключение. Запомните одно: ни один сюжет не приживётся без поддержки игроков. Он – плод вашего коллективного воображения, и в отличие от режиссёра или драматурга, вы не сможете установить для “актеров” жёсткие рамки, в которых они могли бы действовать и произносить свои речи. Хотите верьте, хотите нет, но это здорово. Вам не придётся просчитывать каждую мелочь (в противном случае, игроки всеми силами будут саботировать ваши задумки) – вместо этого сюжет **Werewolf: The Forsaken** лучше оформить как ряд мест, персонажей и событий, которыми можно манипулировать в зависимости от реакции героев.

То, что вы Рассказчик, не даёт вам монополии на хронику, которая должна приносить удовольствие всем участникам. Если она завязана на посещении персонажами какого-то места, вы в беде – по закону подлости, игроки всеми силами будут это место избегать. История должна быть гибкой, с несколькими вариантами решения проблем.

Повествовательная игра особенно приятна в качестве совместного творчества. Поэтому внимательно слушайте своих игроков – быть может, они могут объяснить ту или иную ситуацию лучше вас. Если это случилось, не расстраивайтесь и просто замените изначальную концепцию задумкой ваших подопечных (ведь именно их персонажам посвящена история). Но, во-первых, игрокам не стоит знать, что они неосознанно изменили сюжет – пусть чувствуют себя проницательными и дальновидными. Во-вторых, не стоит злоупотреблять этим приёмом, иначе хроника быстро станет предсказуемой.

Гибкость – вот девиз каждого Рассказчика. Лучший Рассказчик тот, кто на ходу может придумать новую идею и адаптировать сложившуюся концепцию к обстоятельствам. Звучит пугающе, но помните – в ролевой игре все участники должны получать удовольствие. Есть несколько способов снизить нагрузку, и самый простой – взять тайм-аут.



Предложения

Предложения свойственны скорее импровизированным пьесам и комедиям, но могут пригодиться и в Повествовательных играх, как главный инструмент игроков для влияния на сюжет. По сути, это просто идея, которую один из участников вводит в игру – например, посетить не упомянутый ранее магазин, баррилы пристань. Если предложение идет на пользу хронике и не противоречит ей напрямую, его стоит рассмотреть. Это касается не только мест, но и событий, и второстепенных персонажей.

Как Рассказчик вы можете отклонить предложение, но лишь по конкретному поводу. Замысел игроков может противоречить планам на продолжение хроники, или в истории нет подходящих статистов и подходящих сюжетных задумок (что, в прочем, не всегда плохо) - планы игроков могут улучшить ваш замысел и подойти к проблемам с неожиданной стороны. Главная же причина для отказа – явное желание игрока сориентировать обстоятельства в пользу своего персонажа. Некоторые инициативы добавляют игре колорита и разнообразия, другие будут замаскированным «роялем в кустах» - нужно время, что уверенно их различать, и если Рассказчик неопытен, ему стоит быть поосторожнее.



Тайм-аут

Запомните раз и навсегда: если вы чувствуете, что вам нужна передышка, возьмите её. Нет ничего хуже для ролевой игры, чем уставший нервный Рассказчик, который портит удовольствие и себе, и окружающим. Не бойтесь попросить у игроков 10 минут, чтобы обдумать какое-то событие, место или сюжетный поворот. Пусть игроки в это время, закажут пиццу или поиграют в компьютер. Сессию надо продолжить с чистой головой.

Рассказчика, способного вести игру 5-6 часов без перерыва, не существует. Иногда, вместо полноценного тайм-аута, можно просто сбавить темп. Вашим подопечным это может пригодиться не меньше, чем Вам – долгий отыгрыш выматывает, особенно в интенсивной истории.

Не бойтесь и длительных перерывов между сессиями. Иногда лучше дать игрокам пару недель, чтобы они вернулись к хронике освежёнными, чем «грузить» потоком халтурных и неуправляемых историй.

Заметки

Уже упоминалось, что совершенно не обязательно прописывать каждый элемент окружения, которое все равно непрерывно дорабатывается по ходу рассказа. Но чрезмерно пренебрегать мелкими деталями тоже не стоит – многие игроки отличаются наблюдательностью и хорошей памятью. И сильно удивятся, если в одной сессии Рассказчик скажет, что персонажи шли от опушки леса до рыбацкой хижины полчаса, а в другой – что та же дорога занимает целый день. Поэтому стоит делать записи.

Умение фиксировать информацию – жизненно-важный навык для каждого Рассказчика. Записывать стоит все – концепты новых героев, детали к концептам старых, описания локаций, и вообще все моменты, серьёзно влияющие на историю. Как именно – по сути, не важно, Рассказчик может использовать как блокнот с вложенной картой местности, так и ноутбук с Google Map (хотя компьютер некоторые считают неудобным).

Особое внимание надо уделить территории оборотней, и вот здесь интернет-навигатор может быть весьма к месту (во время хроники некогда размечать бумажную схему). Более того, на большинстве платформ есть «картографическое» ПО, специально разработанное под нужды ролевых игр, которое может существенно облегчить вашу жизнь. В крайнем случае, старая добрая миллиметровка позволит изобразить карту любого масштаба.

Написание заметок

Записи, сделанные между играми, позволяют держать в голове детали предыдущих сессий и быстро скомпоновать их для следующей игры, например, добавив новые черты в характер героев.

И всё же иногда стоит полагаться на игроков больше, чем на записи. Человеческая память – забавная штука, и начать игру порой стоит с опроса участников на тему «в прошлой серии вы видели...». Это поможет задать атмосферу и настроение всей сессии, выявить самые яркие для игроков моменты. Люди по-разному воспринимают и запоминают события, и если в трактовках нет кардинальных различий, Рассказчику стоит прислушаться к версии подопечных.

Заметки – первый шаг к подготовке новой сессии. Многие команды начинают обсуждать следующую игру, когда Рассказчик ещё собирает книги и прочий игровой скарб, и записи могут помочь ему здорово помочь. Дальнейшее развитие хроники надо продумывать заранее.

Кульминация или развязка?

Иногда вы заранее знаете, когда закончится игра – например, если она проходит в баре, и нужно завершить сессию до закрытия. Вопрос в том, какую концовку использовать: кульминацию, которая заставит игроков с нетерпением ждать следующей игры и ответов на вопросы «Что случилось?» и «Как мы будем выкручиваться?»; или четкую развязку, которая позволит надолго прервать хронику или ввести в неё новых участников, не знакомых с предшествующими событиями. Развязка придает игре завершенность, что приветствуется, даже если история ещё не закончена. В этом случае следует заранее выяснять планы игроков на их героев. Таким образом, к началу новой сессии у всех персонажей уже будет какая-то программа действий.

Период простоя

Одна из проблем сеттинга **Werewolf**, как и любых других ролевых игр, заключается в неизбежных перерывах между историями, когда персонажи, по идее, должны все также патрулировать территорию на предмет физических или духовных угроз. Если в это время из ниоткуда возникнет новая опасность, игроки имеют полное право возмутиться Рассказчиком – стая должна была заметить её, а если не заметила, то почему?

Есть два решения этой проблемы. Во-первых, вообще не допускать простоев, последовательно развивая каждую историю с появления новой угрозы; и, во-вторых – по

примеру сериалов, не прописывать серьезные события между эпизодами, независимо от того, сколько времени прошло по сюжету. Многие игроки предпочитают собираться полным составом, что дает Рассказчику время поработать с документами и тщательнее спланировать новую сессию – в этом случае второй метод подойдет лучше всего.

Если же перерыв неизбежен, вам стоит сосредоточиться на отдельных членах стаи. Уделите внимание их повседневным делам, общению с друзьями и близкими, рутинным работам по улучшению территории. Одновременно с этим, можно совершенно приземленным явлением (необычным запахом или странным поведением прохожего) намекнуть на грядущие угрозы. Индивидуальная работа с героями означает индивидуальную работу с игроками, позволяя с помощью интернета и телефона держать их в курсе истории хоть на другом краю Земли – так что к следующей сессии они уже будут готовы приступить к расследованию.

Ещё одно полезное свойство простоя – развитие персонажа. Поиск духов и учителей-оборотней, переговоры с ними и собственно обучение можно показать «за кадром» именно в этот момент (то же касается и освоения обычных навыков, которое можно отобразить без отрыва от сюжета).

Расширение границ

Если вам повезло, и хроника продержалась дольше пары историй, стоит подумать о её развитии. Выше раскрывались, в основном, начальные этапы игры. Но какие ещё аспекты вступают в неё с развитием хроники? Как внести больше разнообразия, не убив сам дух игры? И вообще, как убедиться, что Повествование развивается в нужном направлении?

Ниже приведен список историй, которые можно разыграть с персонажами **Werewolf**. Любая из них без проблем подойдет, по крайней мере, для одной сессии, не говоря о возможности расширить или комбинировать эти темы в более длительной хронике.

Прирост территории

Самое очевидное изменение в хронике **Werewolf** – расширение стайных земель, параллельное развитию самой стаи. Чем сильнее оборотни, тем больше территорий они инстинктивно стремятся взять под контроль. Возможно, при этом отбив их у менее способных сородичей. Игрокам новые владения дают повод гордиться собой, Рассказчикам – целый мир неожиданных возможностей. Только представьте: новые герои и антагонисты, новые локации, как в физическом, так и в духовном мире, новые сюжеты и захватывающие развитие старых историй...

В отличие от исконных территорий, новые земли должны быть предельно чуждыми как для героев, так и для игроков, поэтому Рассказчик должен единолично вести их разработку. Подопечных надо постоянно удивлять. Если персонажи оказались настолько глупы, чтобы сунуться в незнакомый район без разведки и прикрытия, им стоит подкинуть пару сюрпризов по обе стороны Вуали. Каждая улица или долина, которую исследует стая, – это место, полное незнакомых запахов, звуков, обитателей и угроз, и потребуется немало времени и сил, чтобы освоиться здесь. Игроки должны прочувствовать этот момент, а вы – удивлять их и позаботиться о том, чтобы новые опасности как можно сильнее отличались от уже привычных.

Саму местность также стоит разнообразить. Стая привыкла работать в сельских районах? Пусть подчинит себе пару кварталов на окраине города. Помимо духов (которые кардинально отличаются от своих диких собратьев) и людей, в городах легко столкнуться с целой расой сверхъестественных существ: с вампирами. Как и Урата, кровососы – создания территориальные и социальные, они часто обитают группами, обладают собственной магией и могут быть весьма опасны в бою. И хотя обе стороны по мере возможности избегают конфликта, и даже могут вести дела друг с другом, с вампирами надо держать ухо востро: их активность может привлечь внимание смертных или усилить нежелательных духов.

Городской стае на лоне природы тоже придется не сладко. Люди здесь наблюдательнее, чем в мегаполисах. Они могут игнорировать уже привычную компанию местных головорезов, но сразу заметят, что на её сменила другая банда чужаков, повсюду сующих нос. И если новая стая привыкла патрулировать улицы мегаполиса, в лесах и пустошах ей придется туго.

Синдром “новой игрушки”

Что делать, когда игроки чересчур увлекаются освоением новых земель и забывают про исконные владения? Ответ прост – добавить сюжетный поворот, который грех не использовать в этой ситуации. Достаточно представить себе реакцию персонажей, по возвращении из очередной экспедиции обнаруживших, что кто-то из близких людей одержим сильным духом. Такие случаи заставят игроков задуматься о том, стоят ли новые владения таких проблем.

С другой стороны, надо понять причины такого энтузиазма. Если игра уж слишком легка, зачастую достаточно всего лишь “поднять планку”.

Четыре вервольфа, один грузовик и 100 дохлых вампиров.

Путешествие – еще один удачный прием, но уже для более опытных групп. Герои изолированы от своих территорий, дружественных духов и даже соседних стай, которые не всегда лояльны, но хотя бы понимают, что значит быть Отверженным. Опасности в большинстве случаев неизвестны и непредсказуемы, так что оборотни куда чаще должны полагаться на свою интуицию и разум.

В отличие от новых территорий, поездки не перекраивают весь сюжет хроники, и прекрасно подходит для того, чтобы разнообразить историю. Сами по себе, путешествия – классический сюжетный квест. Персонажи либо что-то разыскивают (врагов, товарищей, информацию), либо выдвигаются к месту выполнения задачи. Ниже приведены самые распространенные варианты.

Поисковые квесты:

- Преследование беглеца, нанёсшего серьезный ущерб территории;
- Розыск друзей или родственников, пропавших за пределами территории;
- Экспедиция в глубины Тени в поисках информации, необходимой для победы над духом;
- Возвращение фетиша, захваченного Чистыми племенами.

Боевые квесты:

- Рейд по территориям других стай с целью уничтожения Бешилу;
- Сопровождение беглого духа к его дому в Тени и помощь в удержании его позиций;
- Визит в штаб-квартиру компании, которая собиралась территорию стаи под застройку, и «вразумление» её директора
- Путешествие в призрачные пустоши с целью найти причины вторжения *хисим лузак* на территорию стаи.

Противостояние

С точки зрения Рассказчика такие квесты отлично подходит для введения в игру новых, непривычных игрокам антагонистов, включая вампиров, призраков, магов, других вервольфов (включая Чистых), банды охотников, организованную преступность и просто более мощных духов в незнакомых районах Тени.

Другая полезная черта «дорожных» историй и хроник в том, что они позволяют удивлять героев по возвращении домой. Когда Урата вдали от своих владений, там возможны любые изменения. Люди приходят и уходят, как и духи. Территорию могли прибрать к рукам соседи, её могли заразить сонмы, и это не говоря о людях, которым персонажи перешли дорогу во время путешествия. Неужели они не захотят посчитаться?

И если хотят, то как? Одна поездка может изменить вашу историю самым неожиданным образом.

Жизнь в дороге

В принципе, нет никаких причин, почему вы не можете посвятить хронику кочевой жизни героев, но она будет значительно отличаться от привычных игр по **Werewolf**. Урата – территориальные существа, но иногда этот инстинкт проявляется иначе, чем привязанность к определенному месту. Например, персонажи одержимы мучительным чувством, что не могут найти свою, «правильную» территорию, и вечно скитаются в поисках своего Эдема. Его может вообще не быть в природе, но... вервольфы тоже могут мечтать.

Если вы решили пойти по этому пути, предварительная работа вероятно займет существенно меньше времени, потому что нет нужды детально прописывать окружение – вряд ли вервольфы будут засиживаться на одном месте долго. Впрочем, вам придется заготовить несколько детально проработанных локаций для ключевых событий истории. Второстепенные персонажи таких сюжетов очевидны – дальнбойщики, байкеры, хозяева мотелей, контрабандисты, духи путешествий и дорог.

Хроника, скорее всего, будет отрывочной, состоящей из сюжетов-зарисовок: новое место, новая история, новый вызов. Тем не менее, отдельные эпизоды можно выстроить в масштабный сюжет о массовом вторжении Бешилу или коварном плане Азлу опутать сразу несколько городов. На самом деле, «дорожная хроника» даже больше подходит для глобальных историй – в «обычных» герои озабочены более локальными проблемами. Вдобавок, бродячие стаи могут дополнить традиционную историю, стать интересными союзниками или противниками. Никогда не знаешь, что они принесут с собой – помощь, конфликт, предостережение или стаю взбесившихся *дугути* на хвосте.

Примеры историй

Ниже приведен список историй, каждая из которых подходит для как минимум одной игры по **Werewolf**. Вы можете комбинировать их друг с другом, вплетать в Ваш собственный сюжет и даже выстраивать на их основе целые хроники.

• Внезапное Превращение

Духи взбудоражены и проявляют чрезмерный интерес к близким соплеменников или вообще посторонним людям. В начале это кажется странным, но вскоре бедняга теряет над собой контроль и становится ясно, что Первого превращения не избежать. Стая следит за ним вплоть до этого рокового момента, но когда оно случается, *нузусул* паникует и пускается в бегство. Он не может принять то, чем стал, сопротивляется любой попытке ввести его в общество Отверженных. Что предпримут Урата в этой ситуации – постарается загнать и вразумить новичка, или, проведя краткий ликбез, отпустят его, как нового Призрачного Волка?

• Другие охотники

Оборотни стали свидетелями того, как толпа из десятка потрепанных мужчин и женщин устроила расправу над каким-то парнем, который отчаянно дрался за жизнь, несмотря на тяжелые раны. Ситуация осложнялась тем, что жертва – молодой вампир, а нападавшие – доморощенные истребители нечисти. Если оборотни вмешаются в схватку (не важно, на чьей стороне), охотники наверняка разбегутся, но если они выдержат Лунатизм, то *в массе своей* будут настроены против Урата. Вампир, с другой стороны, обещает вечную благодарность и помощь в делах с вампирским сообществом. Но можно ли ему доверять?

• Нежданные гости

В какой-то момент слишком много духов пробилось сквозь Вуаль в мир плоти. Одни приковывают себя к резонансным предметам, другие вселяются в случайных людей, третьи решают попытать счастья в качестве нематериальных манифестаций. Само их

присутствие уже осложняет работу оборотней, но со временем стая понимает, что дело ещё сложнее, и надо бороться с причиной, а не со следствием. Вервольфы организуют экспедицию вглубь Тени, где сталкиваются с “магас” – гибридным духом, не принадлежащим ни к одному Хору и объявившим эту область своими угодьями. Магас уже отъелся на более сильных духах, и если его не остановить, возьмется за союзников стаи.

• Наследие Белоснежных лап

На территорию стаи приходит молодой Призрачный волк, который утверждает, что его по неизвестной причине преследуют Чистые, и просит предоставить ему помощь и защиту до тех пор, пока не разберется в случившемся. Его опасения не напрасны – загонщики скоро явились за своей жертвой. Можно выдать беглеца, но тогда герои никогда не узнают, в чем было дело. Или заступиться – в этом случае посол Белоснежных лап предложит встречу на нейтральной территории, где сообщит, что “Призрачный волк” на самом деле – член их собственного племени, совершивший некое преступление против Чистых племён. Тот, не дав посланнику рассказать детали, признаёт свое происхождение, заявляет о выходе из племени и требует “политического убежища”.

• Прогулка Волчьего бога

Неподалеку от стайных земель погибли люди, причем осталось от них немного – оторванная конечность да клочья одежды в большой кровавой луже. Улики и следы указывают на то, что убийства совершил волк размером с грузовик – не Урата и уж, конечно, не обычный зверь. Неужели сильная Чистая стая провела обряд, призвав аватар одного из тотемов и скормив ему смертных в качестве подношения? Если так, герои скоро окажутся с ним лицом к лицу. Но что можно противопоставить воплощению Серебряного, Ужасного или Бешеного волка? Отверженным необходимо найти способ разрушить колдовство, изгнать тотем и отбиться от неизбежного удара Чистых.

• Обманчивые видения

Кахалит каждую ночь видит пророчество об опасности, грозящей владениям оборотней. Состайники прочесали территорию частым гребнем, но никаких признаков угрозы не обнаружили. Однако видения не исчезают. Что же происходит на самом деле? Может, это дух раздора нашел способ повлиять на способности вервольфа, или это новое бедствие приняло насквозь непривычную форму? Персонажи должны разобраться в происходящем, и разобраться быстро.

• Освобождение Идигама

Урата едва успели обустроиться, когда выяснилось, что их во множестве окружают паучьи сонмы. Впрочем, большинство Азлу вскоре удалось выследить и уничтожить, и стая занялась очисткой Тени от их тенет. Её усилиями жизненные энергии вновь стали просачиваются сквозь Вуаль, оздоравливая и облагораживая территорию по обе стороны... пока в самом её сердце не заворчалось сонное *нечто*. Нечто древнее и злобное, и непрестанно растущее в силе, пока оборотни подбирались к нему.

• Потерянные в Тени

Странная серия исчезновений привлекла внимание местных Отверженных (возможно, затронув их близких). Расследование привело героев в небольшой музей, куда намеренно доставили партию редких артефактов. Один из них оказался малым локусом, затаскивавшим в мир Тени тех, кто оказался слишком близко. Вервольфы должны найти и вызволить потерявшихся, заодно решив, что делать с артефактом и что сказать людям, столкнувшимся с ужасами призрачных пустошей.

Антагонисты

Мир Урата – опасное место. Вырванный из привычной жизни и открывший свое истинное наследие, оборотень оказывается втянут в жестокую борьбу за безопасность своей территории и состайников. Против них выступает широкий ассортимент антагонистов. Некоторые, вроде Чистых племён и сонмов, знают о целях Отверженных и

активно им противостоят. Другие порождения тьмы плохо представляют себе роль оборотней и являются обычными конкурентами или препятствием на пути к цели.

Наконец, есть духи и те, кого они подчинили. Полицейские функции в царстве тени – первейший долг оборотней. Любой вервольф, который игнорирует свои обязанности и не дает себе труда лишний раз пройти сквозь Вуаль, очень скоро увидит последствия своей беспечности.

Подробнее Тень и её обитатели описаны в **Приложении первом**.

Люди

Упиваясь силой, дарованной Первым Превращением, многие молодые вервольфы склонны смотреть на людей сверху вниз, как на однозначно слабейших. Первейшая задача наставников – вдолбить в головы подопечным, как сильно они заблуждаются. Да, смертные хрупки и слабы, как овцы, но стадо овец может затоптать многих хищников. Как и духов, людей стоит уважать – численность, интеллект, технологическая мощь могут сделать их самыми страшными врагами, какие только встретятся стае на её пути.

Волкокровный охотник

Реплика: *“Богом клянусь, они реальны. И скоро вы мне поверите”.*

Биография: Не всех потомков Урата ждёт Первое превращение. Подавляющее большинство спокойно доживают свой век людьми, оставаясь в полном неведении о своей природе. Иногда, впрочем, истина приходит с Превращением младшей сестры или предостережением давно потерянного отца о странных, но совершенно реальных угрозах в шкурах волков. Те, в ком сильна волчья кровь, устойчивее к Лунатизму и несколько более восприимчивы к действиям духов. Из тех волкокровных, кто знает о Народе, многие симпатизируют целям родственников и готовы предложить помощь и поддержку, тогда как другие ненавидят этих монстров, без спроса вломившихся в их жизнь.

Внешность: Физически волкокровные не отличаются от обычных мужчин и женщин – они одеваются и ведут себя сообразно профессии, не проявляя тех диких или мистических черт, которые свойственны полноценным Урата. Разве что у тех, кто живет в близком контакте со стаей, можно встретить затравленный, немного сумасшедший взгляд.

Советы Рассказчику: Охотник знает, что не подходит для стаи оборотней, но игнорировать их существование тоже не может – ведь рано или поздно они вернуться в его мир. Такой волкокровный может быть как союзником, так и противником – устойчивым к Лунатизму и знакомым с серебряными пулями.

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 3; Интеллект 2, Сообразительность 2, Решительность 2; Внушительность 2, Манипулирование 2, Самообладание 3

Навыки: Знание животных 1, Образование 2, Ремесло 2, Вождение 2, Огнестрельное оружие 3, Эмпатия 1, Оккультизм 1, Медицина 2, Скрытность 3, Знание улиц 2, Выживание 2, Холодное оружие 1

Преимущества: Быстрый бег 1, Чувство опасности, Волкокровный

Воля: 5

Нравственность: 7

Добродетель: Стойкость

Порок: Гнев

Здоровье: 8

Инициатива: 6

Защита: 2

Скорость: 11

Оружие:

<i>Тип</i>	<i>Урон</i>	<i>Дальность</i>	<i>Боезапас</i>	<i>Бросок</i>
Ремингтон 700	5 (Л)	200/400/800	5+1	11 (ружьё)

Федеральный агент

Реплика: “Тебе стоит найти время, чтобы поговорить со мной. А пока что, пожалуйста, громко и ясно повтори то, что рассказал моему напарнику. Спасибо”.

Биография: В целом, правительство не знает о существовании оборотней, что не мешает отдельным агентам о чём-то догадываться. И хотя средний госслужащий разбирается в реальном устройстве мира не больше обывателя, есть отдельные группы, которые наблюдают, сопоставляют факты, и, при необходимости, берутся за преступления, явно выходящие за рамки привычного.

Внешность: У федералов странное свойство – они похожи, независимо от конкретной специальности. Те, с кем обычно сталкиваются оборотни, выглядят стереотипно: опрятные, в недорогих костюмах, со спрятанным оружием и пачкой удостоверений на все случаи жизни.

Советы Рассказчику: Агенты – следователи, а не солдаты, и на территорию стаи приехали собирать информацию, а не устраивать драки с чем-то, что выходит за пределы их понимания. Большинство ведут себя тише воды ниже травы, но само их присутствие уже настораживает осведомленных людей. Для агента существует тонкая грань: одно дело – найти доказательства сверхъестественного, другое – смириться с мыслью, что оно существует.

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 4, Выносливость 2; Интеллект 4, Сообразительность 4, Решительность 3; Внутренность 3, Манипулирование 4, Самообладание 4

Навыки: Образование 2, Атлетика 2, Рукопашный бой 2, Компьютер (Базы данных) 3, Вождение 3, Эмпатия 2, Огнестрельное оружие 4, Расследование (Поиск улик) 2, Запугивание 2, Кража 2, Оккультизм 2, Убеждение 4, Наука 2, Коммуникабельность 2, Скрытность 2, Знание Улиц 2, Обман (Недомолвки) 3

Преимущества: Союзники 3, Статус 3, Ресурсы 3, Чувство опасности, Языки (Испанский, Арабский), Стремительное выхватывание

Воля: 7

Нравственность: 6

Добродетель: Справедливость

Порок: Гордыня

Здоровье: 7

Инициатива: 8

Защита: 4

Скорость: 11

Оружие:

Тип	Урон	Дальность	Боезапас	Бросок
Глок 17	2 (Л)	20/40/80	17+1	10 (пистолет)

Броня:

Тип	Рейтинг	Штраф к защите
Лёгкий кевларовый жилет	1/2	0

Чистые Племена

Легенды гласят, что не все оборотни участвовали в свержении Отца Волка. Хотя многие Урата делали то, что считали правильным, предкам Чистых не хватило решительности (или глупости?) пойти на этот шаг. Они разделили наследие Ярости с Отверженными, но направляют её не на защиту материального мира, а против своих кузенов. Их построенная на ненависти культура полностью отделилась от племён Луны, они не уважают границы Отверженных и в любой момент готовы напасть из темноты. Молодые вервольфы шёпотом пересказывают друг другу истории о сумасшедших

монстрах, мечтавших уничтожить все, созданное людьми, и странных Урата, напроочь ослепленных безумием. Новички откровенно боятся «военного братства» Чистых, да и матерые ветераны числят их среди опаснейших своих врагов.

Примечание: Характеристики приведённых ниже персонажей расписаны с учётом модификаторов, накладываемых различными формами. Схема выглядит как: Хишу (Далу/Гауру/Уршул/Урхан).

Жрец Огнерождённых

Реплика: *“Луна сильна, но и она – лишь ещё один дух. Её поддержка не делает тебя правым. И она не оправдывает то, чем ты стал”.*

Биография: Старейшины учат молодых соплеменников охотиться и сражаться, попутно рассказывая о гнусном преступлении Отверженных. Не все новички выдерживают суровое обучение и жуткие «карательные» ритуалы для проштрафившихся, зато выжившие быстро окрепнут (многие в племени большую часть времени проводят в Далу и Уршул вместо Хишу и Урхан соответственно). Кроме этого, их отличает бешенное рвение, переходящее в фанатизм – даже если стая Отверженных превосходит врага числом, Огнерождённые не отступят.

Внешность: Молодые представители Огнерождённых хранят память о человеческой жизни, вплоть до того, что некоторые носят униформу, в которой работали до Первого превращения. Большинство из них отличают шрамы (как ритуальные, так и боевые), татуировки и мощная мускулатура профессиональных бойцов.

Советы Рассказчику: Молодые вервольфы Чистых, как правило, чересчур агрессивны, поскольку ещё не уловили разницу между злобой дикого зверя и спокойной уверенностью настоящего хищника. Они весьма чувствительны к оскорблениям и одного неверного слова достаточно, чтобы стая кинулась в драку.

Атрибуты: Сила 3(4/6/5/3), Ловкость 3(3/4/5/5), Выносливость 2(3/4/4/3); Интеллект 2, Сообразительность 3, Решительность 2; Внутренность 2, Манипулирование 2(1/2/0/2), Самообладание 2

Навыки: Атлетика 3, Рукопашный бой 4, Запугивание 3, Расследование 1, Скрытность 2, Окультизм (Тень, Чистые племена) 3, Обман (Демагогия) 2, Выживание 3

Преимущества: Чувство опасности, Крепкая спина 1, Языки (Первое наречие), Стремительные рефлексy 1

Древний зов: 1

Воля: 4

Гармония: 6

Эссенция: 6

Добродетель: Надежда

Порок: Гнев

Здоровье: 7(9/11/10/7)

Инициатива: 7(7/8/9/9) – с учётом Стремительных рефлексy

Защита: 3

Скорость: 11(12/15/18/16)

Почёт: Хитрость 1, Слава 2

Дары: (1) Волчья сущность, Язык без костей; (2) Пыль в глаза.

Атака:

Тип	Урон	Бросок
Укус	2 (Л)	-/-12/11/10
Когти	1(Л)	-/9/11/-/-

Броня:

Тип	Рейтинг	Штраф к защите
Гауру	1/1	0

Рыцарь Белоснежных лап

Реплика: “Нечистота делает тебя слабым. Мы вырежем её из твоего тела”.

Биография: Оборотень из Чистых племён, проживший среди собратьев хотя бы несколько лет, превращается в настоящее чудовище. Его навыки превосходят и способности животных, и любые таланты смертных охотников, и зачастую они не хуже, чем у Отверженного соперника. Такой оборотень достаточно пожил в отрыве как от волков, так и от людей, чтобы считать себя частью отдельного вида. Особенно с такой славной родословной за плечами.

Внешность: Белоснежные лапы часто сражаются в форме Далу – их мастерство обычно хватает для победы над любым противником, кроме самой выносливой и опасной добычи. Даже в таком обличье у Белоснежных лап сохраняется изящество и достоинство, свойственное племени. Однако в человеческом виде эти охотники сразу привлекают внимание аурой опасности, заметной даже самым непосвященным людям.

Советы Рассказчику: Белоснежные лапы прекрасно владеют своим телом и отличаются четкими, экономными движениями. То же относится и к их личности. Они – хладнокровные, безжалостные и расчётливые хищники, как бы ни старались скрыть это от окружающих. И добившись своей цели, они просто выбирают новую и продолжают свой путь.

Атрибуты: Сила 4(5/7/6/4); Ловкость 3 (3/4/5/5), Выносливость 2 (3/4/4/3); Интеллект 3, Сообразительность 4, Решительность 4; Внушительность 2, Манипулирование 4 (3/1/4/4), Самообладание 3.

Навыки: Образование (Ведение летописей) 3, Атлетика 4, Рукопашный бой 2, Запугивание 4, Окультизм 2, Политика (Чистые племена) 4, Знание улиц 2, Обман 2, Выживание 4, Холодное оружие (Клейв) 5.

Преимущества: Чувство опасности, Крепкая спина 1, Языки (Первое наречие), Стремительные рефлексy 2, Фетиш 2, Быстрое выздоровление, Боевое изящество.

Древний зов: 3

Воля: 7

Гармония: 5

Эссенция: 5

Добродетель: Стойкость

Порок: Гордыня

Здоровье: 9 (11/13/12/9)

Инициатива: 9 (9/10/11/11) – с учётом Стремительных рефлексов

Защита: 4

Скорость: 13 (14/17/20/18)

Почёт: Хитрость 1, Честь 2, Чистота 3

Дары: (1) Волчья сущность, Знание имени, Покров от хищников; (2) Скорость Отца Волка, Покров от людей; (3) Покров от техники.

Ритуалы: 2; (1) Обряд освящения, Разделенное чутье; (2) Призыв посланника.

Атака:

Тип	Урон	Бросок
Укус	2 (Л)	-/-9/10/10
Когти	1(Л)	-/7/18/-/-

Оружие:

Тип	Урон	Размер	Бросок
Палица (Фетиш)	3 (Л)	2	12/13/15/-/-

Броня:

Тип	Рейтинг	Штраф защиты
Гауру	1/1	0
Прочная одежда	1/0	0

Старый людоед

Реплика: *“Выкуривайте их огнём. Нападайте, когда начнут разбегаться”.*

Биография: Старейшины из числа Королей хищников даже в обществе Чистых привыкли держаться особняком. Охотясь в стаях, они выступают неоспоримыми вожаками, чья власть неоспорима, как бы надолго они не покидали товарищей. Такие существа безжалостно доминируют подопечных, и немало своевольных новичков погибло от их клыков. Если старейшина не станет слишком старым и больным, чтобы другой Король хищников смог одолеть его в поединке, он обычно гибнет в бою – особенно в городских владениях его злейших врагов. Подобному монстру не составит труда растерзать молодую стаю Отверженных и в одиночку, а ведь истинные оборотни (к которым он себя относит) в одиночку не бегают.

Внешность: Если вы не добыча и не соплеменник, обнаружить старого Короля – само по себе нетривиальная задача. Знакомство большинства существ с подобным зверем обычно сводится к яростной, и зачастую, фатальной серии ударов, которая на них обрушивается. Те, кому повезет рассмотреть его лучше, увидят идеально отлаженную машину смерти, с тугими жилистыми мышцами и бесчисленными шрамами – на память о былых сражениях. В его одежду и украшения могут быть вплетены зубы самых интересных и значимых жертв, а в глазах светится уверенность и странная звериная мудрость, обещающие смерть каждому, кто в них заглянет.

Советы Рассказчику: Подобные существа знают, что они на верху пищевой цепочки в мире плоти, и что очень немногие могут потягаться с ними в царстве теней. Уверенность отражается в каждом их слове или действии. Они с одинаковым хладнокровием даруют жизнь и несут смерть, и не задумываются о глупых социальных играх.

Атрибуты: Сила 5 (6/8/7/5), Ловкость 5 (5/6/7/7), Выносливость 5 (6/7/7/6); Интеллект 4, Сообразительность 5, Решительность 4; Внушительность 3, Манипулирование 3 (2/3/0/3), Самообладание 4.

Навыки: Атлетика 5, Рукопашный бой (Уршул) 5, Запугивание (Свирепость) 5, Расследование 5, Медицина 3, Оккультизм 3, Политика (Чистые племена) 2, Скрытность 5, Выживание 5, Обман 2.

Преимущества: Уклонение в рукопашном бою, Холистическая медицина, Неутомимость 3, Крепкая спина, Сногсшибательная внешность 2, Быстрое выздоровление.

Древний зов: 5

Воля: 8

Гармония: 6

Эссенция: 6

Добродетель: Воздержанность

Порок: Чревоугодие

Здоровье: 10 (12/14/13/10)

Инициатива: 9 (9/10/11/11)

Защита: 5

Скорость: 15 (16/19/22/20)

Почёт: Хитрость 2, Честь 2, Чистота 1, Слава 4, Мудрость 3

Дары: (1) Призыв воды, Волчья сущность, Шаги в тумане, Язык зверей; (2), Управление землёй, Смешение, Скорость Отца Волка; (3) Дикий вой, Бегущая тень; (4) Сокрушающий удар.

Ритуалы: 5; (1) Обряд освящения, Разделённое чутьё; (2) Призыв человека, Очищение крови, Священная охота; (3) Покров от людей, Пробуждение духа, Ритуал исцеления; (4) Избрание земли; (5) Погружение в Тень.

Атака:

<i>Тип</i>	<i>Урон</i>	<i>Бросок</i>
Укус	2 (Л)	-/-/15/15/13
Когти	1(Л)	-/12/14/-/-

Броня:

Тип	Рейтинг	Штраф к защите
Гауру	1/1	0
Прочная одежда	1/0	0



Распространённые способности сонмов

Есть силы, доступные всем разновидностям сонмов, будь то Азлу, Бешилу или другие, более редкие существа. Причина этого феномена неизвестна, но, по всей видимости, дело в их общей странной природе.

• **Распад:** Похоже на одноименную Нумина из **Приложения первого**, за исключением того, что дух сонма не перестраивается в царстве теней. Его тело усыхает и съеживается, и сотни животных (крыс, пауков или других мелких хищников – в зависимости от типа существа), прорываются сквозь его кожу и разбегаются во всех направлениях. Окружающие могут уничтожать и давить их во множестве, но если хоть одна тварь ускользнет, сонм выживет. Увы, этой способностью обладают абсолютно все их виды.

• **Паутина Вуали:** Печально известная Нумина Азлу, которая дает им власть над эфемерной тканью Вуали, укреплять и упрочнять её, практически разрывая связь между мирами. Час непрерывной работы (и трата очко Эссенции) позволяют накрыть площадь в 10 квадратных ярдов, налагая штраф -1 на преодоление Вуали и даже восприятие сквозь неё. Каждый дополнительный штраф (и очко Эссенции) увеличивают на ту же величину либо площадь, либо штраф. Тенета могут быть уничтожены с «теновой» стороны (3 пункта агgravированного или летального урона за квадратный ярд).

• **Разгрызание Вуали:** Сила, которая делает подросших Бешилу столь опасными. Диаметрально противоположна предыдущей Нумина: каждый час непрерывной работы (и очко Эссенции) позволяет крысиному сонму выедать в Вуали брешь площадью 10 квадратных ярдов и уменьшить штраф на преодоление и восприятие на 1 (если у Бешилу Размер 5). Каждый час работы и очко Эссенции, потраченные сверх этого, позволяют либо снизить штраф, либо увеличить площадь.

• **Ядовитый укус:** Отражает сверхъестественную болезнь, штамм которой скопился на клыках Бешилу или смертельный яд пауков-Азлу. сонм тратит очко Эссенции и проводит рефлекторное действие после успешного броска на укус. Жертва теряет очко Выносливости за каждый успех, набранный на атакующем броске (игрок может пройти проверку на Выносливость + Древний зов, восстанавливая по точке за каждый успех). Если Выносливость теряется полностью, оставшиеся повреждения накладываются на Здоровье объекта. Потерянные очки восстанавливаются с той же скоростью, с какой данный персонаж лечит агgravированные травмы.

• **Лазанье по стенам:** Как и нормальный паук, Азлу может легко перемещаться по стенам и даже потолку. Персонаж должен одновременно соприкасаться с поверхностью, по крайней мере, четырьмя конечностями, и на него по-прежнему влияет сила тяжести (в случае падения он именно падает, а не скользит по стенке вниз). Кроме того, поверхность должна быть достаточно прочной, чтобы выдержать его вес, примерно равный весу оборотня в Уршул. Эта способность распространена среди Азлу, но наблюдалась и у некоторых Бешилу.



Азлу

Азлу, или Паучьи сонмы – одни из опаснейших врагов Народа. Стремление усилить разрыв между мирами превращает их в прямую угрозу Отверженным, не говоря о том, что оборотни кажутся им весьма соблазнительной и достойной добычей. Возможна ситуация,

когда способность укреплять Вуаль окажется полезной, но проблема в том, что Азлу нельзя контролировать. Они опутывают локусы своими тенетами, поджидая любую жертву, забредшую туда в поисках Эссенции; для маскировки носят кожу людей, предварительно выжирая из неё все содержимое. Некоторые мощные сонмы живут и охотятся в одиночку, но большинство предпочитает сбиваться в кровожадные «ульи». В физическом мире Азлу разнятся от мелких букашек до монстров размером с обеденный стол (или до чудовищной помеси человека и арахнида).

Изысканная соблазнительница

Реплика: *“Может, нам стоит найти местечко потише?”*

Биография: Некоторые вервольфы знают, что Азлу не хуже них способны незримо скользить в человеческом обществе – если не лучше. В то время как Урата живут стаями, хитрые сонмы могут действовать в одиночку, естественно, привлекая куда меньше внимания. Таким образом, им легче манипулировать людьми, втираться к ним в доверие, получая поддержку для своих странных «проектов» и переманивая врагов. Эта же тактика пригодится, когда сонму требуется новое тело.

Внешность: В человеческом виде, такая соблазнительница одевается и выглядит по возможности неприметно. Только человеку, заинтересовавшему Азлу, она явит свою истинную привлекательность, заманивая в свои сети. Некоторые сонмы специально подыскивают красивую оболочку, но для большинства важнее экзотичная, завораживающая внешность, которая заставляет людей чувствовать, что они встретили кого-то особенного.

Советы Рассказчику: В человеческом облике Азлу ведут себя тихо и оставляют мало следов, но их всегда окружает аура тайны, на которую так падки смертные. Они заставляют окружающих чувствовать, что где-то есть другой мир с другими правилами. Это чувство может настроить жертву против персонажей, и оно же может заманить её в ужасные сети в царстве теней, оставив парализованным и готовым к осушению сонмом.

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 3; Интеллект 2, Сообразительность 3, Решительность 1; Внушительность 5, Манипулирование 5; Самообладание 4

Навыки: Образование 1, Атлетика 1, Эмпатия 2, Экспрессия 2 (Язык тела) 2, Запугивание (Холодный душ) 1, Расследование 1, Медицина 2, Оккультизм 2, Убеждение (Обольщение) 3, Политика 1, Скрытность 2, Коммуникабельность 2, Обман 1, Выживание 1

Преимущества: Завсегдатай, Сногсшибательная внешность 4, Устойчивость к токсинам.

Воля: 4

Нравственность: 4

Эссенция: 4

Добродетель: Благоразумие

Порок: Похоть

Здоровье: 8

Инициатива: 7

Защита: 3

Скорость: 10

Нумина: Паутина Вуали, Лазанье по стенам, Распад, Шёпот сирены. Шёпот Сирены дублирует эффекты *Слов Луны*.

Одинокый прядильщик

Реплика: *“Почти идеально, почти идеально... А что вы здесь делаете!?”*

Биография: Первые признаки, по которым большинство стай выявляют Паучьего сонма на своей территории – постоянно растущая сложность пересечения Завесы в локусах, и обрывки эфемерных сетей в самых неожиданных местах. Когда они находят

гнездо, чаще всего их встречает тот самый одинокий прядильщик— громадная помесь паука и человека, который дерется так же хорошо, как плетет свои сети.

Внешность: Орды маленьких и слабых Азлу сцепляются друг с другом, и образуют огромного человекоподобного арахнида. У него может быть раздутое черное брюхо, покрытое жесткой щетиной, две мощных опорных лапы, шесть рук, восемь глаз и пара жвал по обеим сторонам рта. Или другой вариант – своеобразный кентавр, чья голова, руки и грудная клетка растут из тела гигантского паука.

Советы Рассказчику: Одиночки-Азлу постепенно усиливают барьер вокруг своих гнезд, периодически утаскивая туда людей, животных и духов ради пищи. Набравшись сил, они вполне могут атаковать локус, что доставит немало проблем вервольфам, перекрыв (по крайней мере, ослабив) доступ к их духовным силам.

Атрибуты: Сила 5, Ловкость 4, Выносливость 5; Интеллект 2, Сообразительность 4, Решительность 4; Внушительность 3, Манипулирование 1; Самообладание 3

Навыки: Знание животных (Пауки) 1, Атлетика (Гимнастика) 3, Рукопашный бой 3, Запугивание 3, Расследование 2, Оккультизм (Теневое Царство) 2, Скрытность 3, Обман 3, Выживание 2

Преимущества: Стремительные рефлексy 1, Чувство опасности, Гигант

Воля: 7

Нравственность: 4

Эссенция: 4.

Добродетель: Стойкость

Порок: Чревоугодие

Здоровье: 11 (с учётом Гиганта)

Инициатива: 8 (с учетом Стремительных рефлексy)

Защита: 4

Скорость: 17 (с модификатором 8)

Нумина: Распад, Паутина Вуали, лазанье по стенам, Ядовитый укус, Ужас (аналогично Нимины призраков, описанной в основной книге правил Мира Тьмы, с той разницей, что игрок бросает Внушительность + Манипулирование после траты очка Эссенции).

Атака:

<i>Тип</i>	<i>Урон</i>	<i>Бросок</i>
Укус	2 (Л)	10

+2 дайса на атаку и удержание в захвате – за счет массы и дополнительных конечностей.

Бешилу

Все начинается с легчайшего, на грани слышимости, шороха, который уловят чуткие уши вервольфа в очередном патруле. Потом местные жители заметят крыс, расплодившихся в канализации, в подвалах, в лесах... Вскоре в Тени воцарится хаос, который хлынет сквозь дыры в Вуали, и в материальном мире люди начнут умирать. Бешилу – порожденное безумием, рассеянное во множестве тел порождение Чумного короля, давнего врага Отца Волка. Они инстинктивно боятся и ненавидят Урата, и сделают все, чтобы испортить (и, в идеале, оборвать) их жизнь. Хотя редкий Крысиный сонм может в силе тягаться с оборотнем, они берут числом. Достигнув интеллекта и размера взрослого человека, они сбиваются в группы из десятка и более особей, и тогда не уже не просто бегут от оборотней, но и организуют засады, и нападают из-за угла. Хотя, большую часть времени они просто грызут Вуаль, в безумной надежде, что это поможет им снова слиться в сумасшедшее божество, которое некогда убил *Урфарах*.

Гнездо орды

Реплика: “Мы знаем, что вы здесь! Убирайтесь! Прочь, прочь!”

Биография: Бешилу любят жить вместе с другими Бешилу, а также с крысиными братьями, сестрами, племянниками, племянницами и кузенами, поэтому они так ценят свои гнезда. Некоторые доходят до крайности, прогрызая ходы в теле спящего или беспомощного человека. Они вполне уверенно могут управлять этой оболочкой, хотя её трудно перепутать с дееспособным, разумным членом человеческого общества.

Внешность: В большинстве своем такие сонмы выглядят грязными и неопрятными. Им хватает ума не брать на поиски истончившихся участков Завесы всю семью, но они не могут удаляться слишком далеко от неё. Одинокая крыса ничем не отличается от обычной, но по коже их оболочки то и дело пробегают судорожные, тошнотворные волны. Стоит её повредить, и окружающие увидят влажную, извивающуюся массу крысиных тушек.

Советы Рассказчику: Если стаи оборотней – вполне конкретные индивидуальности, орда Бешилу представляет собой коллективный разум. Их Гнездо может притворяться обычным парнем, но его действия, даже самые сдержанные и аккуратные, отличаются некой маниакальностью, которая как минимум привлечет внимание свидетелей.

Атрибуты: Сила 3, Ловкость 2, Выносливость 5; Интеллект 4, Сообразительность 5, Решительность 3; Внушительность 4, Манипулирование 2; Самообладание 2

Навыки: Знание животных (Крысы) 2, Атлетика 1, Рукопашный бой 1, Ремесло 3, Запугивание 1, Расследование 3, Медицина 2, Оккультизм 3, Скрытность 2, Знание улиц (Бездомные) 3, Обман (Блеф) 1

Преимущества: Железный желудок, Соппротивление ядам, Контакты 2 (социальные работники, бездомные)

Воля: 5

Нравственность: 5

Эссенция: 4

Добродетель: Благоразумие

Порок: Зависть

Здоровье: 10

Инициатива: 4

Защита: 2

Скорость: 10

Нумина: Разгрызание Вуали, Хор, Распад.

Жестокий надсмотрщик

Реплика: *“Грызите лучшие, идиоты! Вы что, не слышите, что они приближаются?”*

Биография: Некоторые Бешилу все же выделяются в орде умом, хитростью, предприимчивостью или силой. Их сила растет до тех пор, пока они в одиночку не берут контроль над человеческим телом, что делает их действительно страшными противниками. Таких лидеров среди крысиных сонмов немного – среди подлых и жестоких паразитов не так легко стать самым подлым и жестоким.

Внешность: Этот тип Бешилу выглядит как жуткий гибрид человека и крысы: двуногие, покрытые грязным мехом, с красными глазками-бусинками и голым змееподобным хвостом. Издали и в неверном освещении они своей волосатостью и строением напоминают вервольфов, но достаточно присмотреться (или принюхаться), чтобы понять, что к чему.

Советы Рассказчику: В отличие от духов, возглавляющих гнездо, такой надсмотрщик действует в одиночку. Некоторым хватает ума использовать примитивное оружие, и большинство достаточно хитры, чтобы грамотно устраивать ловушки и засады. Они выжидают, наблюдают, изучают обстановку, и наносят удар в самое уязвимое место – желательно тогда, когда их товарищи-гнезда свяжут боем всех опасных противников.

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 4, Выносливость 2; Интеллект 4, Сообразительность 4, Решительность 3; Внушительность 4, Манипулирование 4; Самообладание 3

Навыки: Ремесло 1, Расследование 1, Оккультизм 2, Атлетика 2, Рукопашный бой (Захват) 3, Кража 1, Скрытность 1, Знание животных (Крысы) 3, Запугивание 3, Убеждение 2, Знание улиц (Свалки) 1, Обман (Ловушки) 3, Холодное оружие 1

Преимущества: Быстрый бег 3, Железный желудок, Здравый смысл

Воля: 6

Нравственность: 5

Эссенция: 4.

Добродетель: Благоразумие

Порок: Лень

Здоровье: 7

Инициатива: 7

Защита: 4

Скорость: 14 (с учетом Быстрого бега)

Нумина: Разгрызание Завесы, Звериная речь (аналогично Дару Природы первого уровня из **Главы второй**), Распад, Ядовитый укус, Власть над животными (как Нумина призраков из основной книги правил Мира Тьмы, но требует броска на Интеллект + Манипулирование для активации).

Оружие:

<i>Тип</i>	<i>Урон</i>	<i>Размер</i>	<i>Бросок</i>	<i>Особенность</i>
Обрезок трубы	2 (У)	2	4	штраф -1 (как самодельное)

Атака:

<i>Тип</i>	<i>Урон</i>	<i>Бросок</i>
Укус	2 (Л)	7
Удар хвостом	0 (У)	5

Одержимые

Хисиму – существа, которые раздражают Урата одним своим существованием. Как и вервольфы, они принадлежат одновременно плоти и духу, но это не является их естественным состоянием. Дух либо насильно вселяется в носителя, либо заключает с ним договор, и в итоге рождается существо, одинаково комфортно чувствующее себя в обоих мирах. Сам по себе одержимый не всегда враждебен оборотням, но его деятельность часто нарушает тот тонкий баланс, который большинство стай пытается обеспечить для своей территории. Это, в сочетании со способностью пересекать Вуаль и, подобно вервольфам, регенерировать повреждения, делает Одержимых опасными противниками.

Рабыня безумия

Реплика: “Возможно, я могла бы немного осветить для вас этот вопрос. Я предлагаю следующее...”

Биография: Главный страх любого психотерапевта – оказаться на месте кого-то из пациентов. Работа в заштатной бюджетной клинике – это плохо. Самоубийство пациента – ещё хуже. Достаточно пережить нервный срыв. Достаточно прислушаться к голосу в своей голове. Достаточно время от времени ему подчиняться.

Внешность: Эта *Хисиму* живет двумя жизнями. Днем она – серьезный психолог, стремящийся помочь своим пациентам. Одевается консервативно, ведет себя сдержанно. Ночью контроль берет дух, изменяя свою оболочку. В этом состоянии, её глаза лихорадочно блестят, волосы непокорно развеваются, в движениях сквозит странная, чужеродная легкость. Она наряжается в броскую, вызывающую одежду и направляется в бар, походя взламывая мозг всем встречным и поперечным. Окружающие пьянеют от одного её вида, а уж если она станет часто наведываться в какой-нибудь паб, его завсегдатаи гарантированно заработают психические расстройства.

Советы Рассказчику: Она совсем, совсем безумна. Малейшего стресса будет достаточно, чтобы дух перехватил власть, и в голове женщины вновь зазвучал столь желанный голос. Одержимая уверена, что может понять и сдерживать вторую личность, и направлять в полезное русло необыкновенную проницательность, которую та открывает. Она всячески пытается скрыть от коллег свою «особенность», чем, так или иначе, усугубляет мании своих пациентов.

Атрибуты: Сила 1, Ловкость 3, Выносливость 3; Интеллект 5, Сообразительность 4, Решительность 5; Внушительность 3, Манипулирование 5; Самообладание 1.

Навыки: Образование 2, Атлетика 1, Компьютер 2, Вождение 1, Огнестрельное оружие 1, Запугивание (Словесное унижение) 1, Расследование (Опрос) 2, Медицина (Психиатрия) 1, Оккультизм 1, Политика 2, Наука 1, Убеждение 1, Скрытность 1, Обман 3

Преимущества: Эйдетическая память, Языки (Французский, Немецкий), Ресурсы 3

Воля: 6

Нравственность: 5

Эссенция: 4

Добродетель: Человеколюбие

Порок: Зависть

Здоровье: 8

Инициатива: 4

Защита: 3

Скорость: 9

Нумина: Язык без костей (аналогично первому Дару Уловов), Распознавание слабости (аналогично второму Дару Новолуния), Фантазм (как Нумина призраков, но активируется броском на Интеллект + Манипулирование, а персонаж тратит очко Эссенции).

Обжора-людоед

Реплика: *“Ты... Сегодня ты такой аппетитный!”*

Биография: Она всегда любила покушать. Мама и папа пичкали её лакомствами в детстве, и устраивали настоящий пир в честь каждого достижения дочурки, когда та подросла. Не удивительно, что у девушки начались проблемы с лишним весом, которые здорово усилились, стоило её жизни дать крен. Потеряв работу, она начала «заедать» депрессию, из-за чего так распухла, что потеряла ещё и парня. Толстуха была так несчастна, что едва сопротивлялась духу чревоугодия и ненасытности, проскользнувшему в её мозг. И теперь ей доступны самые лучшие лакомства в мире.

Внешность: Странно, но одержимость оказалась самой эффективной диетой. Девушка ест только человеческую плоть, и потому изрядно похудела за последние месяцы. Увы, уход за собой тоже остался в прошлом. Грязная, с растрепанными свалявшимися волосами, она почти неотличима от обычной бродяжки – пока не улыбнется, показав странно острые и белые зубы, и не обведет окружающих голодным пристальным взглядом.

Советы Рассказчику: Сейчас дух обжорства полностью овладел носительницей, ублажая её новыми порциями человечины. В конце концов, это мясо содержит немало Эссенции, к тому же – «запретный плод». Воспоминаний девушки достаточно, чтобы её хозяин мог ориентироваться на улицах и худо-бедно общаться с людьми. Удивительно, но этого оказалось достаточно, чтобы регулярно пополнять запасы на кухне.

Атрибуты: Сила 5, Ловкость 4, Выносливость 4; Интеллект 4, Сообразительность 3, Решительность 4; Внушительность 4, Манипулирование 4; Самообладание 4

Навыки: Атлетика 2, Рукопашный бой 2, Ремесло 2, Вождение 1, Экспрессия 1, Запугивание 1, Кража 1, Оккультизм 1, Политика 1, Убеждение 1, Коммуникабельность 2, Скрытность 2, Выживание 1, Обман 2, Холодное оружие 2

Преимущества: Завсегдатай, Обезоруживание, Устойчивость к токсинам, Железный желудок

Воля: 8

Нравственность: 3

Эссенция: 9.

Добродетель: Скромность

Порок: Обжорство

Здоровье: 9

Инициатива: 8

Защита: 3

Скорость: 14

Нумина: Мёртвая хватка (как третий Дар Полнолуния), Ужас, Шёпот сирены, Духовная кожа (аналог четвёртого Дара Вдохновения, делает духа видимым для других одержимых, позволяя заявить права на возможную добычу), Жуткая пасть*, Благословение странника, Чувство дикости.

*Жуткая пасть (потратив 1 очко Эссенции, персонаж заостряет зубы, получая на следующие 3 раунда +1 к проверке укуса, проводит укус без захвата и наносит летальный урон).

Атака:

Тип	Урон	Бросок
Укус	1 (Л)	8

Оружие:

Тип	Урон	Размер	Бросок	Особенность
Разделочный нож	1 (Л)	1	8	-

Инкарна живущего города

Реплика: “У города есть разум и сердце, маленький волк. Я – город, и ты стоишь здесь только потому, что я позволил этому случиться”.

Биография: Писатель всегда любил свой город. Город, который был отдельным персонажем всех его книг, “биография” которого стала международным бестселлером. И который пришел к писателю, уже постаревшему и скатившемуся в беспробудное пьянство, с предложением унять боль в груди. Писатель не колебался – одно слово, и он стал частью истории места, которое так сильно любил.

Внешность: Издали этот одержимый кажется обычным хорошо одетым джентльменом средних лет, может быть, чуть полноватым. Лишь подойдя вплотную, сторонний наблюдатель заметит грубую, похожую на асфальт, кожу, стеклянные глаза и маленькие травинки, запутавшиеся в волосах – признаки того, что старик не тот, кем кажется.

Советы Рассказчику: Как воплощение большого города этот *дугутим* привык созерцать всю картину целиком. Он знает обо всём, что происходит в городе, поддерживает связь со стаями вервольфов и не спускает глаз с вампиров и магов. Он не прочь использовать Урата в своих интересах, но люди для него, конечно, важнее сверхъестественных обитателей его дома.

Атрибуты: Сила 6, Ловкость 5, Выносливость 5; Интеллект 5, Сообразительность 6, Решительность 6; Внутренность 5, Манипулирование 4; Самообладание 6

Навыки: Атлетика 1, Рукопашный бой 1, Ремесло 2, Вождение 1, Расследование 2, Запугивание 2, Оккультизм 3, Медицина 1, Знание улиц 3, Политика 3, Коммуникабельность 1, Обман 1, Выживание 1

Преимущества: Здравый смысл, Контакты 5 (Полиция, Городской совет, Департамент транспорта, Газеты и Городское планирование), Крепкая спина, Чувство опасности, Энциклопедические знания, Эйдетическая память, Вдохновитель.

Воля: 12

Нравственность: 8

Эссенция: 24

Добродетель: Стойкость

Порок: Гордыня

Здоровье: 10

Инициатива: 11

Защита: 5

Скорость: 16

Нумина: Чувство дикости, Покров от смертных, Сквозь Вуаль, Покров от хищников, Выброс (описан в **Приложении первом**, в данном случае – стреляет электрическими пучками), Благословение странника, Знание пути, Чтение духа, Управление землёй.

Духи Брат Волк

Реплика: *Долгий, тоскливый вой.*

Биография: Братья Волки – могучие посланники на службе у тотемов разных племен Урата. Они относятся к тому редкому типу духов, которые благосклонно относятся к оборотням и с радостью могут помочь за небольшое вознаграждение. Кроме того, они могут быть призваны Даром *Стая духов* (см. **Главу вторую**).

Внешность: Братья Волки выглядят как крупные волки со светящимися глазами и лохматым мехом, мерцающим под светом луны.

Советы Рассказчику: Погоня. Охота. Защита своей стаи. Вот и весь смысл их существования. Эти духи воплощают верность стае, у них отсутствует эго и личные амбиции. Если вервольф уговорит этих духов временно принять его, как составника, они с готовностью предоставят ему свои клыки

Ранг: 2

Атрибуты: Могущество 4, Грация 4, Соппротивление 3

Воля: 7

Эссенция: 10 (максимум – 15)

Корпус: 7

Инициатива: 7

Защита: 4

Скорость: 18

Размер: 4

Влияние: Волки ••

Нумина: Материализация, Хор, Материальный облик, Знание пути, Чувство дикости.

Запрет: Братья Волки не смеют обнажить клыки на оборотня или духа волков, превосходящего по Рангу их самих. В бою с такими существами, они обязаны потратить очко Воли, после чего ограничение снимается до конца сцены.

Нокуос (Слизень, Мурс’ту)

Реплика: *“Ма хэй эш!”* (“Оставь меня в покое!”)

Биография: Нокуос – типичный, не особенно могущественный посланник, связанный с различными болезнями и увечьями. В силу своей природы, он весьма опасен для физического мира. Чем дольше он собирает Эссенцию и развивает свой аспект, тем хуже для людей и животных, живущих в его районе.

Внешность: *Мурс’ту* выглядит как груда пожелтевших, иссушенных костей, парящая в облаке мух. Грязные бинты свисают с неё до самого пола. В качестве личин Слизень всегда выбирает искалеченных и больных людей, распространяющих заразу вокруг себя.

Советы Рассказчику: Нокуос знает, что ему не выстоять против стаи и даже против одного сильного вервольфа, поэтому предпочитает не лезть в открытый бой. Таким образом, это обычный дух-беглец, который постоянно меняет Оковы и носителей, постепенно распространяя свое влияние по округе. Любимая кормушка этого духа –

переполненная больница, где болезни изобилуют, а современная медицина так часто оказывается бессильна.

Ранг: 3

Атрибуты: Могущество 5, Грация 5, Соппротивление 6

Воля: 11

Эссенция: 17 (максимум – 20)

Корпус: 8

Инициатива: 11

Защита: 5

Скорость: 20

Размер: 2

Влияние: Болезни •••

Нумина: Выброс (плотоядные мухи и осколки костей), Одержимость, Материализация, Касание, Оковы, Живые оковы, Сквозь Вуаль.

Запрет: Рута душистая (лат. *Ruta graveolens*) отпугивает этого духа. Он не может войти в помещение, где жгут её стебли, и не может пройти сквозь черту, нарисованную пастой из этого растения.

Энни-Бритва

Реплика: “Я не для тебя, волчонок, и ты не для меня. Уходи, пока я не начала злиться – мне ещё нужно укачать моих детишек”.

Биография: Дети в этом городе шепотом пересказывают друг другу историю про Энни-Бритву, загадочную женщину без глаз, которая смотрит на мир через разбитое зеркало. Говорят, она приходит и уносит детей, когда рядом с ними никого нет. К сожалению, эти истории правдивы. Страх перед Энни дал имя и силу мощному посланнику, прибившемуся к свите Владыки Турифуга, Инкарны насилия. “Она” (теперь дух воспринимает себя женщиной) стала бичом всего города, оживляя страх детей перед взрослыми и страх родителей – перед потерей детей.

Описание: Энни выглядит как изможденная женщина с пустыми глазницами. Её платье грязное и рваное, а с длинных пальцев постоянно капает кровь. Она знает все языки, на которых говорят в её городе, и частенько появляется в разбитом зеркале перед тем, как пройти сквозь Вуаль.

Советы Рассказчику: Хотя Энни ещё не достигла статуса Инкарны, она уже близка к этому. Страх тысяч детей питает её силы, делая одним из сильнейших духов в городе. Большинство стай мало что могут противопоставить ей в прямом столкновении – придется разгадать Запрет и грамотно играть на её слабостях. При всей своей силе она предпочитает не выступать против Урата напрямую. Ей ближе удары исподтишка. Близкие её врагов, особенно дети – вот первая цель Энни. Она сделает все, чтобы сохранить власть, и до паранойи боится, что кто-нибудь раскроет её Запрет.

Ранг: 4

Атрибуты: Могущество 11, Грация 12, Соппротивление 11

Воля: 22

Эссенция: 25 (максимум – 25)

Корпус: 16

Инициатива: 23

Защита: 12

Скорость: 33

Размер: 5

Влияние: Страх •••, Насилие •

Нумина: Выброс (битое стекло), Хор, Материальный облик, Распад, Оковы, Пытка, Материализация, Касание, Сквозь Вуаль.

Запрет: Неизвестен.

Опыт

Что нас не убивает, то делает сильнее. Это закон, по которому живут Отверженные. Детёныш должен многому научиться, если он и она хочет выжить – но, если выживет, то станет сильнее, сможет полностью раскрыть и освоить заложенные в нем способности. Персонажи-оборотни растут в опыте по системе, описанной в основной книге правил Мира Тьмы (стр. 216-217).

Надо понимать, что опыт – не столько отражение знаний, сколько количественное выражение свойств и умений персонажа. Игроку не надо тратить опыт на то, чтобы его герой уяснил разницу между Адскими гончими, Отверженными и Чистыми. Рассказчик начисляет очки за те или иные достижения, а игрок просто вкладывает их в определённые характеристики, отражая превращение щенка в закаленного ветерана.

Начисление опыта

Рассказчик выдает очки опыта после каждой главы либо игровой сессии. Количество варьируется от продолжительности игры – за короткий, оборванный «раунд», естественно, выдается меньше, чем за масштабную, растянувшуюся на несколько сессий историю.

Принципы основной книги правил Мира Тьмы также могут корректироваться в обоих направлениях. Рассказчик должен тщательно регулировать этот момент: выдать слишком мало опыта – значит, затормозить развитие героев, выдать слишком много – спровоцировать взрывной рост мощности и, в частности, бредовую ситуацию, когда стая новичков за год дорастает до уровня седых ветеранов. В среднем, 2-4 очка за сессию позволяют персонажу наращивать по одной характеристике каждый 2-3 главы. Исходя из этого, можно установить желаемую скорость развития для данной хроники.

Кроме того, при раздаче очков необходимо поддерживать баланс между всеми игроками. Конечно, тот или иной герой может отличиться в паре сессий и получить соответственно больше опыта, но если это происходит постоянно, то может вызвать недовольство у остальной группы. Дайте каждому игрок шанс проявить себя, постарайтесь поровну распределить между ними проблемы и возможности.

Трата очков опыта

Игрок ведет учет полученного и потраченного опыта в листе персонажа. Эти баллы можно потратить на приобретение новых черт или улучшение уже имеющихся. Рассказчику при этом следует убедиться, что все приобретения обоснованы в контексте хроники – если Кровавый коготь месяц прожил в лесу, оттачивая навыки Выживание, он не может не с того, ни с сего добавить новую точку к Убеждению. Обучение Дарам всегда предполагает наличие учителя-духа.

Улучшение старой характеристики априори дороже приобретения первой точки новой. Например, развить Запугивание с 2 до 3 будет стоить 9 очков, тогда как базовая точка Расследования стоит всего 3 очка.

Персонажи не могут тратить опыт в ходе истории. Во-первых, и них вряд ли будет время изучать Навыки, приобретать Преимущества или наращивать Атрибуты во время активных действий группы. А во-вторых, не стоит искушать игроков возможностью «выручать» героев, создавая параметры из воздуха.

Обратите внимание, что Преимущество *Фетиш* определяет только ту экипировку, с которой герой начинает игру. То есть, игроку не надо тратить очки на точку Фетиша, если персонаж выиграл клэйв в поединке или добыл иным способом в течение хроники. В тоже время, другие Преимущества вообще нельзя купить, не зависимо от количества опыта. Вервольф не может стать Гигантом, сколько бы он не «качался» - он либо родится им, либо нет.



Стоимость в очках опыта

Атрибут – новый уровень x 5.

Навык – новый уровень x 3.

Специализация Навыка – 3 очка.

Родственный Дар (общий либо полученный от племени или знака) – новый уровень x 5.

Остальные Дары – новый уровень x 7.

Ритуал – уровень ритуала x 2.

Преимущество – новый уровень x 2.

Тотем - 3 очка за каждый уровень.

Древний зов – новый уровень x 8.

Основной тип Почёта – новый уровень x 6.

Другой тип Почёта – новый уровень x 8.

Гармония – новый уровень x 3.

Воля – 8 очков за каждый уровень.



Преимущество *Тотем* дешевле, поскольку является общим и, в какой-то степени, формируется всеми членами стаи и союзным духом. Таким образом, взаимная поддержка облегчает его обучение.

Не забывайте, что рост Атрибутов влияет на составные параметры. Так, новое значение Выносливости аналогично увеличивает здоровье, а точка в Силе плюсуется ещё и к Скорости.

И, наконец, стоит учесть, что с повышением Почёта персонаж автоматически получает один родственный Дар без траты опыта. Кроме того, Дары необязательно изучать линейно - если у героя изначально был первый Дар Отца Волка, а потом он накопил очков на покупку третьего, ему совсем необязательно покупать второй.

Ночной воздух был полон запахов.

Металл.

Пыль.

Асфальт.

Кровь.

Рвота.

Озон. И все это переплетается с запахом Тени – не похожим ни на один из плотских. Слабый и тонкий, одновременно пьянящий и ядовитый, словно аромат вина из неземных фруктов.

Она ненавидела это. Запах городской Тени будил в её памяти то, о чем хотелось забыть. Каждый раз её дыхание срывалось, а из темных глубин разума возвращались сны – отголоски пережитых боли и ужаса.

Хотела бы она задержать свое дыхание. Хотела бы, чтобы её окружала живая плоть, а не вонь материального города. Хотела бы, чтобы ей нечего было вспомнить... и чтобы Тень была местом, где вещи вроде этих не могут произойти.

*Но она слышала, как **он** приближается. Фантом металла не знает, как дышать, и пытается имитировать дыхание отчасти звоном, отчасти бормотанием. Волчица уже чувствует идущий от него жар, и конечно, запах.*

Тухлое мясо.

Кипящая кровь.

Гнойные раны.

Ржавая сталь.

И конечно, аромат Тени.

Она ненавидела его. Ненавидела за то, что он сделал, и за то, что на него надо охотиться. Ненавидела его как уродливую пародию на то, чем он должен был быть. И тысячу раз ненавидела за то, что он завлек её сюда.

Волчица чувствовала, как ярость поднимается в неё. Гнев заполнял её нутро, оплетал сердце, вгрызался в мозг, пронизывал руки и ноги...

И она этой дала ярости расцвести.

Приложение первое:

Мир духов

Любой пейзаж отражает дух этого места.
Анри-Фредерик Амьель, “Избранные страницы из дневника”.

Царство теней

Окружающий нас мир – не единственный. Существует другая вселенная, принадлежащая духам, где каждое событие находит свое истинное отображение – и она отделена от нас лишь тонкой барьером. Для ослеплённого человечества это лишь миф, туманная легенда из прошлого. Для Урата – охотничьи уголья, которые они потеряли.

Мир Тьмы очень похож на наш, по крайней мере, на первый взгляд. Он просто немного мрачнее. Чуть чаще продаются копы. Чуть больше людей рождается в мире, где им никто не рад, и чуть больше умирает в нищете и одиночестве. Чуть больше преступлений, чуть больше насилия, чуть больше происшествий. Отличия незначительны, но, накладываясь друг на друга, именно они уродуют теневое отражение мира – *Хисил*.

Легенды Народа гласят, что Отец Волк, прародитель всей расы вервольфов, вызвался хранить порядок в Пангее, и его беспощадная охота долгое время защищала плотских существ и духов друг от друга. Ныне те, кто называет себя его наследниками, пытаются продолжить его дело, но их сил недостаточно. Мир духов набирает силу, люди, словно нарочно, повсеместно расшатывают барьер, известный как Вуаль, а оборотней либо слишком мало, либо они слишком невежественны, чтобы заткнуть очередную дыру. Духи чувствуют это, и дерутся между собой за право занять место поближе к физическому миру. Некоторые даже прорываются сквозь барьер, поработают живых существ и создают одержимых *Хисиму*. Что может противопоставить обычная стая бесконечным ордам подобных существ?

Что ж, хотя Урата – отверженные, они не одиноки. Пять хоров Матери Луны готовы выступить их союзниками, и величайшие духи Волки, прозванные Перворождёнными, направляют Народ в качестве тотемов. Обитателям *Хисила* приходится признать силу вервольфов, как и право наводить порядок в обоих мирах. Отверженные должны вновь открыть секреты царства теней, утерянные в тумане истории.

Кроме того, среди вервольфов ходят слухи о том, что глубоко в призрачных пустошах находятся проходы в места, которые не имеют ничего общего с нашим миром. Они порождены тьмой и угрозой, непрерывно сочащейся сквозь Вуаль, и, если верить некоторым оборотням, там можно встретить странных духов, которые преследуют необъяснимые цели на фоне чуждых пейзажей. словно эхо давно забытых миров.

Вуаль

Было время, когда Тень и мир людей были лишь разными планами одного пространства. Оборотням достаточно было сосредоточиться на духовной стороне своей природы, чтобы переместиться в *Хисил*, а духи могли преодолеть Граничные земли и насладиться покоем и незнакомыми ранее удовольствиями среди существ из плоти.

Сейчас же все по-другому. Вуаль (она же – *Затсу*) почти непреодолима, и даже там, где она слаба, перемещение требует серьёзных усилий. Касаемо происхождения этой стены, мнения расходятся – некоторые Итеуры считают, что это своеобразный «шрам», оставшийся в мире после смерти Отца Волка, другие видят в ней естественную защиту духов самого мироздания.

Хотя миры связаны друг с другом, они словно противятся этому. Большинство людей даже не знают о существовании Тени, не говоря о вторжении в неё. Впрочем, ограничение действует в обоих направлениях – если дух хочет спрятаться в реальном мире, ему придется найти место, где Вуаль по тем или иным причинам истончилась: локус.

Локусы превратились в настоящее поле битвы. Духи пытаются пробиться сквозь *Затсу*, чтобы удовлетворить свои нечеловеческие потребности. Азлу и Бешилу хотят соответственно или замуровать их, или открыть настужь. Урата сражаются между собой за контроль над самыми удобными проходами. Случалось, что и другие сверхъестественные создания – вампиры, маги и более странные твари – заявляли на локусы свои права, надеясь использовать их в собственных интересах.

Правила: Шаг в сторону

Чтобы переместиться из одного мира в другой, персонаж должен бросить Интеллект + Внушительность + Древний зов. Если вервольф не использовал Ритуал Разрыва Вуали, он должен находиться в зоне влияния локуса. На бросок влияют следующие факторы:

- Оборотень смотрит в отражающую поверхность (+1);
- Уровень локуса от •• до ••• (+1);
- В непосредственной близости локус уровнем от •••• и выше;
- Попытка пройти сквозь Вуаль днем (-2).

Характер местности определяет силу Вуали, которая влияет на бросок. Зависимость выглядит следующим образом:

Местность	Модификатор
Густонаселённый городской квартал	-3
Город либо пригород	-2
Деревни, поселки и прочие сельские населенные пункты	-1
Дикая местность	+0

Количество успехов определяет время, за которое оборотень адаптируется к другому пространству и преодолеет Вуаль. Кроме того, находясь на территории локуса, персонаж может потратить очко Эссенции – в этом случае перемещение засчитывается как мгновенное действие.

Результаты броска

Полный провал: Вервольф плохо сосредоточился, и не смог пробиться через барьер. Он остается в том же аспекте реальности, и не может пересечь Вуаль до следующей ночи – что может быть проблемой, если он застрял в мире духов – но его можно вызволить с помощью Даров или первопроходца.

Провал: Персонаж остается в своем аспекте реальности, в течение следующего часа он не может повторить попытку, хотя он может преодолеть Вуаль с помощью Дара, Ритуала или первопроходца.

Успех: Оборотень успешно пересекает Вуаль, и в пределах 30 секунд (примерно 10 ходов) появляется по другую сторону. Он не может быть атакован в это время, кроме как с использованием специфических сил, направленных на объект, находящийся между мирами.

Исключительный успех: Переход засчитывается мгновенным действием без траты Эссенции.

Первопроходцы

Первопроходцами называют вервольфов, способных перенести сквозь Вуаль всех составников, поддерживающих контакт друг с другом и с ними самими.

Результат проверки таких персонажей распространяется на всю стаю. В случае неудачи или полного провала первопроходец некоторое время не может его повторить, хотя ничего не мешает другому составнику взять на себя его роль. Оборотень не может быть первопроходцем, если вместо броска тратит Эссенцию.

Эта способность лучше всего работает в сочетании с узами стаи и тотема. Соответственно, чем слабее связь постороннего со стаей и Тенью, тем сложнее его переместить. В игровой механике это отображается в виде штрафа на бросок. Герой

получает -1 за каждого «чужого» Урата или состайника в бессознательном состоянии, -2 за каждого не-оборотня, способного пересекать Вуаль (духи, Одержимые, некоторые маги), и -3 за существ, неспособных к самостоятельным спиритическим путешествиям (в частности, вампиров и смертных).



Вуаль

Так что такое Вуаль? Если вкратце – барьер между мирами людей и духов. Некоторые Итеуры, предпочитающие научный подход, сравнивают её с фазовым переходом в термодинамике или сменой частоты радиоволн. К слову, никто так и не смог объяснить, почему её легче пересечь под светом Матери Луны, чем в ярких лучах Гелиоса.

Остальные видят в Вуали рубец на теле мироздания, напоминание о позоре Урата и гибели Пангеи. Обитателям физического мира запрещено проникать в Тень, если только они не обладают магией, снижающей их деструктивное воздействие. Духам тяжело попасть в мир плоти, что, видимо, природа делает одновременно ради их защиты и во избежание появления опасных гибридных существ вроде одержимых или “призрачных детей” Урата.

Теоретически, для оборотней Шаг в сторону представляет собой всего лишь перенос их собственного внимания с одного мира на другой. Достаточно чуть сконцентрироваться, и они переместятся. Порой так и происходит, и одного этого достаточно, чтобы удачливый Урата попал в легенды. Но в абсолютном большинстве случаев это возможно только вблизи локуса и только при серьёзной концентрации персонажа.



Чтобы узнать о происходящем по другую сторону Вуали, вервольф проводит бросок на Сообразительность + Эмпатию + Древний зов. Успех даст смутное понимание происходящего в Тени или физическом мире (зависит от того, где находится сам оборотень), словно взгляд сквозь мутную полупрозрачную перегородку, исключительный успех позволяет видеть четче – как через запылившееся стекло. В случае неудачи, герой не увидит ничего, тогда как полный провал приведет к получению неверной информации – например, «сборище духов» окажется банальным туманом, а стая вервольфов-соперников покажется группой смертных. В любом случае заглядывать сквозь Затсу можно не дольше одного хода.

Большинство духов-беглецов не могут долго существовать в материальной Вселенной без носителя – иначе теряют жизненную силу. Однако, находясь рядом с мощным источником Эссенции, они могут оставаться неосязаемой форме, впадая в состояния Сумрака (иначе – *шурилам*). Подобную сущность можно обнаружить броском на Сообразительность + Окультизм + Древний зов. Успех дает неопределённое ощущение того, что дух находится рядом, исключительный успех – на один ход полностью открывает его для оборотня. Эта способность не раскрывает духов, слившихся с локусом или Оковами. Иррака получают +2 на бросок восприятия через Вуаль или в Сумраке.



Духи и призраки

Привидения, описанные в **World of Darkness Rulebook**, во многом похожи на духов, но между ними есть и существенные различия. И те, и другие – эфемерные существа, пребывающие в Сумраке, они могут общаться и воздействовать друг на друга. Но призраков нельзя призвать ритуалом, заключить в Фетиш или повлиять на них ещё каким-либо способом, рассчитанным на обитателей Тени.

В самой Тени (поскольку эфемерность там – нормальное состояние) привидения, духи и прочие нематериальные существа воспринимаются как вполне осязаемые и взаимодействуют с окружением соответственно.



Иной мир

Найдя дорогу в царство теней, оборотень оказывается в мире, который должен стать его домом в той же мере, что и реальный. В некотором смысле, Тень – тот же самый мир, отражающий все объекты и события, но в другой “системе координат”. Пересекая Вуаль в ту или другую сторону, Урата не перемещаются в пространстве – оно просто изменяется, предстает в другом ракурсе. Молодым вервольфам, выросшим в мире плоти, зачастую нужно время, чтобы понять, что Тень столь же “реальна” и важна, хотя и отличается в некоторых аспектах.

Эти аспекты весьма многочисленны. История царства теней напоминает переплетение шрамов. Можно сказать, что материальный мир *запоминает* былое, а Тень – своеобразный носитель информации. Здание можно снести, но если память о нем достаточно сильна, его образ запечатлется в мире духов.

Это кривое зеркало для нашего мира, которое показывает жестокую суть, как цивилизации, так и природы. Миллиарды людей оказывают на него сильнейшее внимание, и немного в *Хисиле* осталось мест, не затронутых их влиянием.

Однако мир духов намного старше людей, и в призрачных пустошах остались сущности настолько чуждые, что могут быть только реликтами давно ушедших лет. Любой вервольф, решивший, что сможет постичь Тень исключительно с человеческих позиций, обречен на позорный провал. Многие считают её вместилищем воспоминаний, местом, где у каждого поступка есть последствия... которые сохраняются куда дольше самих поступков. Место, где предметы и мысли оставляют спиритический след, а изящный танец политики и войн духов отражает события мира плоти. Подключиться к этому процессу можно, только научившись смотреть на вселенную под другим углом.

Несмотря на все вышесказанное, среди вервольфов до сих пор ведутся дебаты о том, как именно связаны два мира. Что первично – дух или материя? Дерево засыхает, потому что слабеет его дух, или дух погибает вместе со своим пристанищем? Или эти процессы всего лишь дополняют друг друга? Впрочем, эти дискуссии носят больше философский характер – большинству Урата хватает вполне практических проблем по обе стороны Вуали. Одно неизменно – и Тень, и мир плоти принадлежат вервольфам по праву рождения.

И пусть это право налагает столько же обязанностей, сколько и привилегий.

Прогулка по Тени

На природе, царство теней полностью соответствует земному аналогу, но с первого взгляда заметно, что выглядит оно... несколько иначе. Пейзаж почти не меняется, время суток – тоже. Различия кроются в деталях. Тени растут и густеют. Небо принимает странный, предгрозовый цвет. Ветви деревьев колышутся против ветра, словно подают какие-то сигналы, а в глазах животных светится чуждый, нечеловеческий разум. Свежий и прозрачный воздух полон знакомых и незнакомых ароматов, куда более сильных, чем в материальном мире. Сила, что пронизана Тень, заставляет чувствовать себя более активным, здоровым, более *живым*. Мир будто шепчет вам, призывая встать на четвереньки и охотиться – или спастись.

Неважно, Солнце в небе или Луна – они почти полностью скрыты облаками. Вокруг постоянно чувствуется дыхание шторма, который периодически наступает, расчерчивая небо разноцветными молниями и поливая землю обильным дождем.

Тут-то и проявляется первая странность. Вокруг, куда не посмотри, нет людей. Заинтригованный путешественник направляется к ближайшему городу, и чем ближе он подходит, тем больше необычного видит вокруг. Дороги исчезают, или превращаются в изрытые трещинами колеи, а движение на них становится подчеркнуто агрессивным и теряет всякий намек на упорядоченность. Некоторые машины кажутся тенями, призраками, едва различимыми на асфальте. Другие превращаются в жутковатые карикатуры на самих себя: хищные Порше-внедорожники с диким грохотом носятся по встречной, разгоняя беззащитные семейные «седаны».

Город как таковой представляет собой устрашающее зрелище. Ещё на подходах к нему можно заметить щупальца из кирпича и стекла, тянущиеся к предместьям. Постепенно вырисовывается образ хищника, пожирающего окружающий ландшафт, и он не далек от истины. В Тени мало прямых углов и ровных линий, поэтому улицы искривляются самым неожиданным образом. Дома, по сравнению с физическим аналогом, разбросаны в жутком беспорядке, и выглядят так, словно сделаны с размякшего пластилина. Как и автомобили, некоторые из них едва заметны, другие выглядят крупнее и внушительнее, чем в реальности. Муниципалитет может заслонять небо, разливая вокруг усталость и безразличие, а популярный молодежный бар светиться ярким маяком, от которого исходит тепло и легкая музыка.

Тем не менее, несмотря на все следы их присутствия, людей не обнаружится и здесь. Стоит пройти чуть дальше, и вы почувствуете первые холодные дуновения. Они идут из темной густой аллеи, примыкающей к одной из улиц. Здания вокруг искривлены ещё сильнее обычного и отбрасывают глубокие, почти непроницаемые тени. Поддавшись любопытству, вы решаетесь обследовать её и быстро заходите в глубокую лужу. И в этот момент откуда-то раздаются вперемешку крики боли и пугающего восторга, а вода в луже превращается в кровь. И впервые за то время, что вы здесь, рядом появляется человек. Но ваша радость будет недолгой – до тех пор, пока «прохожий» не улыбнется фирменной ухмылкой маньяков из вечерних новостей. И тогда он предстанет в истинном обличье: дух убийств, в неприметной одежке, с подстриженной бородой и пустым взглядом. Рядом появится его свита – духи боли, утыканные шприцами и бритвами, и духи смерти, похожие на почерневшие от гнили трупы. И тут вы понимаете, где очутились. Это Аллея корабелов, печально знаменитая своими убийцами, насильниками и наркоторговцами. Вы забрели в духовное отражение мрачайшего из городских кварталов, и теперь поплатитесь за эту ошибку.

Добро пожаловать в Тень.

Решения и последствия

В принципе, любой предмет может найти продолжение в мире духов. Дух берёзы будет неотличим от дерева до тех пор, пока наблюдатель не заметит, что ветви то и дело изгибаются под неестественными углами – словно оно подает кому-то неизвестные сигналы. Дух автомобиля всегда следует за ним, облюбовав какую-то отдельную деталь под свое вместилище, и даже кратковременные явления, вроде вспышки молнии, порождают духа, успевающего прожить короткую, но яркую жизнь.

Но не только *предметы* оставляют свой отпечаток в Тени, этим свойством обладают также поступки, события, эмоции. Роковой удар ножом породит духа убийств, ограбление – страха и боли. По-настоящему хорошая вечеринка может породить пару слабеньких воплощений страсти, дружбы, удовольствия... и похмелья. Все духи размножаются, усиливая свой аспект в материальном мире (для чего они наделены различными способностями). Таким образом, дух страданий будет всячески вредить людям, а духи радости – наоборот, устроят забег через город, чтобы прохожие шли, пританцовывая и насвистывая любимый мотив. Иногда такой «вдохновитель» может забыться и проводить объект до рабочего места, пока его не прогонят (в лучшем случае) духи дисциплины и конформизма. Впрочем, дух может оказаться сильнее и превратить скучный офис в

знатный балаган – но вероятность этого крайне мала. В Тени свое разделение на жертв и хищников, полностью отражающее суровую реальность Мира Тьмы.

Большинство духов – «осколки», слабые и беззащитные сущности размером с мотыльков, способные влиять на мир плоти, только собравшись в огромный рой. Они едва заметны, но при достаточном количестве «пищи» со временем могут стать гораздо сильнее. Крошечный осколок, пожирая своих собратьев, увеличивает силу и со временем становится прислужником.

Связь между духовным и физическим, между причиной и следствием – нерушимый закон Тени. Нигде это так не заметно, как в городах, где непредсказуемое поведение людей и постоянные перемены то и дело расширяют круг причинно-следственных связей. Нечто подобное встречается и в сельской местности, но там процессы носят более предсказуемый характер, а привязка к природным циклам поддерживает гармонию среди местных духов. Тем не менее, и здесь чувствуются влияние прогресса, с тех пор как агропромышленные комплексы стали вытеснять фермы и вмешиваться в вековой узор спиритических отношений, выдавливая местных духов и внося путаницу в связи различных дворов.

Несмотря на то, что одна-единственная смерть оказывает влияние на мир духов, большинство таких искажений скоротечны. Духи смерти идут на поиски новой добычи, и либо распадаются на «осколки», либо поглощаются более мощными сущностями. То ли дело, когда страдание (либо другая сильная эмоция) длится долго и достигает большой силы – тогда она может оставить след, который просуществует долгие годы после смерти как жертвы, так и мучителя. Зайдя в Тень на территории тюрьмы, где дозволялись пытки заключенных, и спустя десятилетия можно наткнуться на монструозные порождения мучений и злобы.



Оборотни и вера

До Первого превращения большинство оборотней крепко связаны с человеческим обществом, в том числе и в отношении религиозных учений. Как набожный христианин, мусульманин или буддист воспримет истинный облик мира? Зачастую – с большим трудом. Крушение идеалов и убеждений – одна из многих серьезных перемен в жизни щенка, способных надолго выбить его из равновесия. Большинство предпочитает отринуть то, во что они верили раньше, и быстрее привыкнуть к реальности *Хисила*.

Но есть и те, кто не отказывается от старых верований, а пытается встроить их в окружающий мир. Склонные к изоляции, оборотни часто смешивают анимизм с элементами различных религий. Иногда получившиеся гибриды через собрания племён и лож получают признание Народа и распространяются на обширные территории, а иногда – остаются достоянием стаи или маленькой группы Отверженных.

Царство теней не дает ответов на главные вопросы бытия, предоставляя оборотням самим решать, кто они, зачем живут, и как искупят грех отцеубийства. Стоит ли удивляться, что многие ищут ответ в той же вере, которой следовали до пробуждения их истинной природы?



Спиритический резонанс

События материального мира действуют на Хисил и помимо создания новых духов. Само по себе, действие и вызванные им эмоции генерируют Эссенцию – духовную пищу царства теней. Она находится в резонансе с теми чувствами, которые её породили. Так, Эссенция страха делает духов агрессивными или, наоборот, робкими, Эссенция счастья – радостными и разомлевшими. Кроме того, духи лучше «усваивают» родственную

энергию. Например, дух насилия предпочтет энергию, сгенерированную жестоким убийством, а не порожденную признанием в любви.

Также, происходящее в мире плоти зачастую формирует внешний облик Тени (поля масштабных сражений отмечены горами черепов и лужами крови, а воздухе слышны предсмертный хрип и карканье ворон). Как только местность вступает в спиритический резонанс с каким-то аспектом, под него же перестраивается вся созданная здесь Эссенция. Подробности см. в разделе “Эссенция”.

Городская сцена

Люди влияют на Хисил сильнее, чем кто-либо – и лишь немногие хотя бы отдаленно это осознают. Оборотни могут несколько окультурить подконтрольную территорию, но смертные, благодаря своей численности, помноженной на современные технологии, способны в один момент перечеркнуть всю их работу. Достаточно представить стаю, живущую на месте крупного сражения в любой современной войне. Смерть, страдания и разрушения могут захлестнуть территорию Урата в любой момент, и раньше, чем оборотни почувствуют его приближение. Многие сражения обеих Мировых войн продолжают греметь Тени – даже если в материальном мире все выглядит благополучно. Память об этих событиях слишком хорошо отложились в коллективном бессознательном, чтобы её могли загладить памятники и маковые поля.

Урбанизация также вносит свою лепту. Дома в растущем пригороде, если и отразятся в Тени, то лишь через месяцы или годы – пригороды не отличаются сильной эмоциональностью. Тем не менее, строительные работы, уничтожение естественного ландшафта, появление механизмов и людей с их пороками перекраивают её самым кардинальным образом. Зачастую – не в лучшую сторону.

У городских Урата свои сложности. Плотность людей и машин на единицу площади приводит к тому, что мир духов ежедневно меняется самым непредсказуемым образом. Быстрое распространение культурных ориентиров через СМИ постоянно рождает новых и незнакомых духов. Например, новость о пластической операции какой-нибудь актрисы поощряет тщеславие, слухи о серийном убийце – страх и т.д. “Осколки” электронных деталей срastaются в духов компьютеров и механизмов, чьё мышление нелегко понять более консервативным Итеурам, а их желания и потребности меняются через два дня на третий. В таких условиях даже опыт наставников мало что значит, поскольку успевает устареть раньше, чем новичок сможет им воспользоваться.

Ещё одна проблема – замкнутость людей. Если животные демонстрируют свою боль сразу и в полной мере, люди предпочитают не открываться окружающим. В итоге, целый выводок агрессивных духов может сформироваться в многоквартирном доме... прежде, чем они вообще станут заметны.

Как выглядит город?

В городах наибольшая концентрация человеческого населения, следовательно, мир духов там меняется быстрее и радикальнее, чем где-либо ещё. Таким образом, городские стаи не могут бороться с непрерывным потоком перемен, но должны точно определить самые зловредные из них и только тогда выходить на охоту.

Итак, как же выглядит городской пейзаж в царстве теней?

Здания

Далеко не все здания обладают своим отражением в Тени – одни не вызывают в людях достаточно сильных эмоций, в других вся духовная энергия исчезает во время строительства. Возможен и обратный сценарий, когда теневое воплощение появляется раньше самого дома – необычная дизайнерская задумка или выбор места для строительства может вызвать споры, пересуды, судебные разбирательства и прочие дебаты, формирующие облик строения ещё во время рытья котлована.

Стоит учесть, что в расчёт принимаются не только человеческие чувства. Исследовательский центр, где ставят опыты на животных, может вообще не волновать людей, но боль и страдания зверушек окажутся достаточными, чтобы ухудшить спиритический фон сильнее, чем любое человеческое гнездо.

Появившись в мире духов, дома сохраняют базовые пропорции и основные дизайнерские решения, но в остальном искажены настолько, что привели бы своих архитекторов в ужас. Часто они отражают атмосферу своего времени. Здания, вызывающие ненависть жителей города, собирают на себя отрицательные черты: маленькие окна и двери, темные цвета и общая мрачность. Обычно такие дома выше своих материальных аналогов – возвышаются над неестественно грязными улицами, подавляют, распространяют вокруг себя депрессию и отчаяние. Как везде в Тени, символизм здесь не просто литературный прием, а разговорный язык окружающего пространства.

Духи зданий вырастают либо из любви или ненависти горожан, либо из слияния духов материалов (таких как камень, дерево, даже электричество). Сущности, порожденные жителями дома, обычно замкнутые и недоверчивые, целиком сосредоточенные на борьбе между собой и мало интересующиеся происходящим снаружи. «Материальные», в свою очередь, абсолютно непредсказуемы и практически не связаны с личностями жильцов. Эти своеобразные персонажи могут серьёзно повлиять на судьбу своих вместилищ – именно там часто расположены самые необычные бары и рестораны, самые творческие фирмы. И конечно, духи такого типа могут сделать дом непригодным для проживания, нападая на всех потенциальных соседей без объяснения причин.

Предметы

Рукотворные объекты во многом определяют состояние городской Тени. Иногда их духи выглядят так же, как они сами – в мире плоти, но чаще приобретают человеческие или звероподобные черты. Детали внешности зависят как от состояния предмета, так и от целей, для которых его применяют. Так, ухоженный парадный пистолет, из которого ни разу не стреляли, в Хисиле не выстрелит в принципе; аналогичный, но использованный в грабежах и убийствах, будет заляпан кровью и вызовет ощущение угрозы. У мелких предметов человеческая внешность редка, хотя то же запятнанное оружие может извиваться и шипеть, как голодная змея.

Воздействие на дух, хоть и не сразу, скажется на его вместилище. Если Урата уничтожат дух здания, в нем начнутся проблемы с проводкой и появится плесень. А если они «исцелят» автомобиль, подарив немного Эссенции, он будет реже ломаться и мягче двигаться. Впрочем, изменения оригинала скажутся на духе намного быстрее, чем в обратном направлении.

Улицы

Мелкие элементы (вроде светофоров и гидрантов) редко отражаются в Тени, но сама улица – совсем другое дело. У неё может быть собственный дух, особенно если место – известное и значимое, вроде Бродвея или Виа Долороза. Обычно улица перенимает особенности своего материального аналога. На трассе охотятся безликие духи автомобилей, трущобы притягивают негативных сущностей, а бизнес-центр полон воплощений зависти и жадности.

На облик улицы накладывается её репутация. Бульвар, который горожане считают опасным, в Хисиле будет темнее, длиннее и уже, чем в реальности, и кажется, что в тених таятся опасности, истинные и мнимые. А любимый туристами сквер – полон жизни и радостных огней.

Изменить положение дел на улице – дело долгое и непростое, хотя некоторые трюки дают мгновенный эффект. Например, оборотни могут набросать строительных обломков

на «теновой» перекресток, вследствие чего на материальном аналоге быстро возникнет пробка.



Особые места

В каждом городе есть особые районы с историей, хорошей или плохой, но устоявшейся и подкреплённой примечательными событиями. Уголок Ораторов в Лондоне, улица Рамбла в Барселоне, известная своими торговцами, или Площадь Зеро в Нью-Йорке. Подобные места населены духами, соответствующими их репутации и всячески её поддерживающими. Но если углубиться в историю города, может выясниться, что многие районы в свое время кардинально отличались от того, чем они являются сейчас. К примеру, Мраморная Арка (ранее – Тайберн) в Лондоне – в Тени она сохраняет черты как известной достопримечательности, так и огромного эшафота для висельников. Благодаря таким совпадениям, оборотни поняли, что историю родного края надо знать.



Сельская сцена

Чем дальше от города, тем больше пейзаж вокруг похож на материальное отражение. Влияние людей с их мечтами, фантазиями или искажённой наркотиками психикой здесь ослабевает, уступая место эмоциям и действиям животных – что сказывается на окружении существенно мягче. Звери видят мир проще и яснее, что делает сельскую Тень чуть более вменяемым, но не менее опасным местом. Пищевые цепи основаны на силе, неиспорченной обманом и манипуляциями. Духи гибнут, сражаясь за территорию с вторгшимися сородичами. Сильные пожирают слабых – как и в городах.

Физические искажения остаются, но работают тоньше и относятся уже к природным объектам. Горы выше поднимаются к небу, а ущелья глубже врезаются в землю. Реки против всякой логики то разливаются и ссылаются в бурлящий поток, то превращаются в ленивые, заросшие болота. Из растений по-настоящему проявляются только те, чей дух был пробужден (см. раздел Войны духов), остальные превращаются в бледные тени себя настоящих, или даже семена и едва проклюнувшиеся ростки, или отсутствуют вовсе. Можно стоять в сердце спиритического леса, в густых тенях ветвей и стволов от заходящего Солнца, и без единого плотного растения рядом. Но если дух какой-нибудь ивы или дуба проснулся, он наблюдает. Даже может говорить на Первом наречии, если хочет поймать неосторожного путника в сеть из веток и корней, или присоединится к уклончивым интригам духов.

Тень также хранит память о некоторых вещах. В призрачных пустошах затонувший остров или скрытый холм иногда продолжает существовать. Призрак лесной чащи может сохраниться посреди города. Причины этого разнообразны и многочисленны. Одни предметы попали в легенды и мифы, заняв место в человеческом сознании и, соответственно, Тени. Другие были окружены любовью и сильными эмоциями, и получили достаточно энергии для поддержания своей жизни. Третьи просто слишком сильны, чтобы поддаться изменениям в мире духов. А некоторые – просто существуют, без каких-либо видимых причин. Возможно, они остались на память о предыдущих эпохах Земли, когда влияние нынешних обитателей не значило вообще ничего, или выступают опорными пунктами Инкарн и других могущественных обитателей Хисила. В любом случае, такие места на территории стаи гарантируют ей странных соседей и непредсказуемую жизнь.

Путешествия

Путешествия в Тени похожи на земные пешие походы. Выйдя из дома и пройдя одну милю в Хисиле, оборотень вынырнет примерно на том же расстоянии от него в мире плоти (при наличии в этой точке локуса). Другое дело, что пройти эту милю в призрачных пустошах несравнимо труднее: очень много врагов, очень много опасностей и так мало союзников...

Отмели

Негатив – не просто субъективное человеческое понятие. Некоторые действия или их духовные результаты так вредны для ткани мира, что начинают буквально распутывать её. Получившийся бассейн негативных эмоций, разрушительных духов и воплощений нигилизма называют Отмелю. Неосторожный вервольф может не сообразить, на что именно он наткнулся, но отмель быстро дает о себе знать. Духи в этой области пассивны и неразговорчивы, предпочитают компанию себе подобных. Окружение становится серым и расплывчатым, словно бы плохо прорисованным. Вскоре мрачное и подавленное настроение захлестывает и самого путника. Он теряет интерес к своей первоначальной цели, постепенно перестаёт двигаться, погружается в депрессию. Чем больше времени путешественник проведет на Отмели, тем сложнее ему будет ее покинуть.

Бросок: Чтобы покинуть Отмель, персонаж должен успешно пробросить Решительность + Самообладание. Провал означает, что Отверженный останется на Отмели, а следующий бросок получает штраф -1. Если количество дайсов закончится, оборотень не сможет выбраться без посторонней помощи – только если кто-то вытащит его буквально «на своем горбу». Даже пересечение Вуали не поможет – слишком глубоко щупальца Отмели проникают в его душу.

Поляны

Встречаются в пустошах и места, сформированные резонансом исцеления, доброты, любви и дружбы. Там кажется, что Великий Гелиос и Мать Луна светят ярче, а привязанность значит больше чем все раздоры и склоки. Большинство людей не могут сражаться в пределах Поляны, исключая самооборону. Если это случается, кажется, что местность вокруг выступает против агрессора. Сейчас такие убежища очень редки, хотя, если верить легендам, при жизни Отца Волка их было больше. Некоторые стаи конечной целью своей работы с территорией ставят именно создание Поляны. А почему нет? Это прекрасное место для отдыха, восстановления и планирования, а заодно – отличный перевалочный пункт для путешествий через Тень. Конечно, сказать легче, чем сделать – такие места трудно создать, и ещё сложнее защитить.

Бросок: Если персонаж пытается завязать на Поляне бой, его игрок проходит проверку Решительности. Если выпал успех, герой может напасть, но получит -2 на все атакующие броски. Штраф распространяется также на смену любой формы на Гауру. А вот обороняющийся получает +2 ко всем защитным действиям.

Раны

В Тени найдутся вещи пострашнее Отмелей. Это Раны – места, где Хисил был изуродован действительно жутким злодеянием, рождающие сущностей худшего сорта. Здесь мир духов не просто повреждён – он заражён. Заражён памятью о войнах, эпидемиях, стихийных бедствиях, зверствах, геноцидах и других ужасах, способных потрясти весь мир. Рана также может открыться в местах, где концентрация негативных эмоций была ниже, но длилась большее время. Тюрьмы с особенно жестоким персоналом, лаборатории вивисекции, концлагеря – идеальная почва для подобного. Злые духи напоминают червей, поселившихся в гнойном нарыве, питаются следами боли, ненависти и отчаяния. Но правда в том, что процветание этих духов лишь подтверждает тот факт, что они не болезнь, а лишь её симптом.

Единственное положительное свойство Ран – их легко обнаружить. Дело не только в плавном, но непрерывно нарастающем давлении на психику героев, но и в самом ландшафте. В воздухе пахнет падалью, стены могут кровоточить или трястись в «конвульсиях», на них проявляются уродливые граффити, отливающие тусклым зеленоватым огнем, или вспухают сочащиеся гнилью язвы. Большинство Урата, заметив признаки Раны, обойдут её по широкой дуге, если это вообще возможно. Однако порой им приходится проводить рейды в подобные области, чтобы уничтожить разбушевавшегося духа, который в ней живет. И уж точно не позавидуешь стае, по незнанию шагнувшей сквозь локус и оказавшейся в центре этой маленькой преисподней.

Бросок: Болезненное влияние Раны вторгается в душу, как раковая опухоль. Все броски Гармонии (включая Ритуалы или броски деградации) и сопротивления Смертельной ярости получают -2. Кроме того, все травмы возрастают на один пункт Здоровья (либо Корпуса, если речь о духах).



Владыки Ран

В природе Тени заложена пищевая цепь, наверху которой находятся самые мощные существа. Так же, как Отец Волк был сильнейшим духом среди Волков (а то и сильнейшим духом-хищником вообще), у других аспектов мироздания есть свои собственные Инкарны. Все эти странные спиритические полубоги достойны уважения и страха, но, пожалуй, никто не внушает такого трепета, как сущности из Ран.

Отверженные знают их под именем «Маэлджин» - и само это имя вызывает беспокойство, поскольку происходит не из Первого наречия (и Кахалитам так и не удалось выяснить, откуда). Мало кто сталкивался с ними и прожил достаточно, чтобы об этом рассказать, но все сведения, собранные в глубинах царства теней, говорят о том, что это очень, очень опасные существа.

По всей видимости, каждый Маэлджин мечтает перевернуть мир с ног на голову, подчинить своим безумным импульсам и стравить брата и сестру, мать и дитя. Они наслаждаются агонией и надеются черпать из неё силы до конца времен, потакая своим капризам. Впрочем, наличие капризов – это очень хорошо, так как не дает им слаженно работать вместе. Если слухи не врут, они вообще часто враждуют друг с другом из-за отравленной Эссенции.

Имена и точное количество Маэлджинов неизвестны; иногда, кажется, что один и тот же дух имеет много имен, а некоторые делят одно и то же прозвище, когда занимаются определенной деятельностью. Последние исследования Итеуров позволяют выделить следующих чудовищ, связанных с наиболее яркими пороками, признанными большинством человеческих культур (включая 7 смертных грехов). Этот список, скорее всего, неполон, но позволяет хотя бы составить общее впечатление. Итак:

Карнала, леди Похоти;
Маммон, казначей Жадности;
Маастраак, мастер Зависти;
Баалфегор, король Червоугодия;
Белиар, раб Лени;
Ламашту, халиф Гордыни;
Асмодей, королева Гнева;
Псэйлак, министр Лжи;
Турифуг, архитектор Насилия.



Пустоши

Есть места, где Тень была иссушена, а спиритическая экология – разрушена до основания. Это Пустоши – места, практически лишённые Эссенции. Иногда они возникают из-за уплотнения Вуали, оборвавшего симбиоз духовного и физического миров. Иногда – вследствие тех или иных катастроф в самом Хисиле. Известно как минимум несколько Пустошей, возникших из-за неистовства Идигам, пожравших вокруг себя всю Эссенцию, до которой удалось дотянуться.

Строго говоря, Пустоши не потеряли *всю* духовную энергию; слабые токи Эссенции все ещё проникают через барьер или приходят с забредшими в них существами. В конце концов, Пустошь может поглотить достаточно энергии, чтобы восстановиться в качестве обычного района Тени. Среди Урата даже ходят слухи о стаях, которым удалось вдохнуть жизнь в эти затхлые земли, ослабив Вуаль или влив достаточное количество собственной энергии. Подобная трата времени и драгоценной Эссенции на какую-то Пустошь вызывает лишь презрительную усмешку у некоторых оборотней – и не прикрытый страх у остальных.

Материальная часть внешне Пустошь мало чем выдает свою природу, но она словно источает слабое чувство безжизненности. Животных и растений меньше, чем по идее должно быть, местные жители выглядят подавленными и нездоровыми. На духовной стороне черты Пустоши проступают значительно ярче – духи почти не встречаются, цвета приглушены, окружение представляет собой дикую смесь самых разных ландшафтов. Ощущение стерильности и ложности усиливается, делая эти «мертвые зоны» крайне негостеприимными.

Бросок: Все сверхъестественные способности, завязанные на энергию Тени (Дары, Нумина, ритуалы) получают в Пустошах штраф -3. Возможности «посторонних» существ также страдают: нацеленные на Хисил (например, заклинания мага по вызову духов) – блокируются полностью. Остальные способности, вроде вампирского гипноза, получают -1.

Места, которых нет

Географически Тень более или менее точно отражает материальный мир, но, словно в кривом зеркале, в ней тут и там встречаются отличия и диспропорции. Например, в небоскрёбе может не быть 13-го этажа из-за архитектурных суеверий, но в мире духов он появится. Аллея может заканчиваться дверью, ведущей в несуществующее здание. В холодильнике сумасшедшего может быть больше места, чем должно быть, из-за живущих в нем духов безумия.

Каких-то странностей в этих местах не больше, чем в среднестатистическом районе Тени. Их единственное общее свойство – то, что они становятся прекрасными убежищами для духов, так замкнуты сами на себя. На 13-ом этаже не бывает людей, которые могут навести на него враждебных сущностей, в несуществующий дом можно зайти только через дверь на аллее. Холодильник безумца может быть маленьким локусом, вся энергия которого направлена во внутреннее пространство.

Отверженные рассказывают друг другу о том, что некоторые “Места, которых нет” огромны и едва ли не образуют отдельные миры. Одни истории описывают совершенное Логово, некогда принадлежавшее Отцу Волку, а ныне блуждающее по Вселенной и появляющееся в Тени лишь на короткие промежутки времени (вроде шотландской деревни Бригадун). Другие – владения чистых стихий, откуда берут начало духи всех элементов природы. Но самые страшные мифы связаны с Первой раной – страшной бездной в царстве теней, отметившей место гибели Отца Волка и якобы сохранившей его кости. Это место называют родиной Маэлджинов, и ходят слухи, что уродливый культ Адских гончих пошёл от стаи, некогда наткнувшейся на него и увидевшей нечто такое, что навеки отвратило их от Луны. Старейшие Итеуры горячо надеются, что эти рассказы – всего лишь чья-то выдумка.

Дух и плоть

Несмотря на Вуаль, оба мира неразрывно связаны между собой. Подобно тому, как материальные формы просачиваются в Тень, происходит и обратный процесс – её энергия проникает в наш мир, оказывая на него серьёзное влияние. Точки соприкосновения миров, где оно особенно сильно, называют локусами.

Локус

Некоторые предметы имеют настолько сильную связь с миром духов, что сами начинают вырабатывать Эссенцию определенного типа. Так, статуя во дворе психиатрической клиники, напитанная эмоциями пациентов, будет источать Эссенцию безумия, а скала, с которой полюбили прыгать самоубийцы – Эссенцию смерти. Естественно, они будут привлекать к себе духов соответствующего аспекта, которые будут его всячески поддерживать – в частности, организацией «несчастных случаев».

Характеристики локусов

Сам по себе локус – отдельный объект. Им может быть дерево или фонарный столб, но не лес или улица. У него есть «зона влияния», растущая с повышением уровня (см. ниже).

Локусы влияют на окружающее пространство, особенно в Тени. Так, если рядом с локусом-фонарём происходит убийство, в физическом мире прохожие могут испытывать дискомфорт, проходя мимо него, а в мире духов – место будет залито кровью и отмечено черепом, символизирующим жертву.

Влияние локусов

Чем мощнее становится локус, тем больше он вырабатывает Эссенции определенного сорта и тем шире территория, на которую он воздействует. Ниже приведена таблица:

Уровень локуса	Зона влияния
•	Влияет в непосредственной близости (до двух метров от локуса).
••	Влияет на предметы и людей в радиусе до 15-ти метров.
•••	Значительная зона влияния (этаж здания, лесная поляна, группа людей)
••••	Влияет на целое здание, участок леса, большую группу людей.
•••••	Влияет на городской квартал, озеро, сообщество людей.

Локусы •••• и ••••• редки и находятся обычно в уединённых местах, недоступных для вмешательства Азлу, Бешилу, магов или смертных, способных почувствовать действие Эссенции.

Оборотни чувствуют локус автоматически, как легкое покалывание по всему телу. Чтобы выяснить точное местоположение, необходим стандартный бросок на Сообразительность + Расследование + Древний зов. Успех указывает общее направление, исключительный успех позволяет опознать материальную форму локуса, если он в пределах видимости. Иррака получают бонус +2 благодаря способности знака.

Ценность для духов

Локусы обладают рядом особенностей, которые делают их особенно привлекательными для духов. Подобный интерес обычно приводит к укреплению первых и усилению вторых.

• Маскировка. В Тени большинство духов видны так же хорошо, как прохожие на улице, но слившись с локусами или их окрестностями, они сливаются с этим местом, благодаря чему их намного сложнее найти и уничтожить. Спящий в локусе дух не может

предпринять никаких действий, не выдав себя, но и обнаружить его можно только сверхъестественными методами;

- Вервольфы и другие существа обычно могут проникнуть в Тень только через локус или его зону влияния;

- Духи-беглецы могут намного легче преодолевать Вуаль через локусы, резонанс которых близок их природе. В игровой механике это отражается как бонус +2 к броску;

- В локусах духи могут использовать Нумина *Сквозь Вуаль* без использования Нумина *Касание*;

- Духи существенно быстрее регенерируют и восстанавливаются, находясь под влиянием локусов. Скорость исцеления удваивается, пока дух находится на территории локуса, близкого по резонансу (дух сна не сможет получить преимуществ локуса, связанного с электричеством);

- Именно локусы генерируют Эссенцию (в количестве уровень локуса x 3 в день, того же резонанса, что и сам локус). Собрать её можно только находясь в Тени. Хисил вокруг мощных локусов кишит озлобленными духами, дерущимися за место у кормушки. Вдобавок ко всему, другие сверхъестественные существа порой тоже пытались взять локусы под контроль. Какую выгоду из них могут извлечь те же вампиры - непонятно, но такие случаи были.

Создание локуса

Необходимо вложить 150 пунктов Эссенции за точку уровня будущего локуса. Её надо оградить как от духов, так и от оборотней примерно неделю, дав осесть в отдельном объекте. По достижении «критической массы», этот предмет становится полноценным локусом и начинает вырабатывать Эссенцию самостоятельно. Его можно усилить, повторяя процедуру и оградив от духов до тех пор, пока локус не сгенерирует следующие 150 пунктов Эссенции.

Естественным образом локусы возникают, когда какие-то события в материальном мире создают большое количество Эссенции на протяжении длительного времени, не привлекая к себе духов. Таким образом, тайная вечеринка или страдания в одиночестве имеют больше шансов породить локус, чем война или рок-концерт, на которые голодные духи слетятся со всей округи.

Разрушение локуса

Самый простой способ – найти и уничтожить его физическое вместилище. Разрушить статую, сжечь психбольницу, срыть скалу. Но, несмотря на неподвижность, они не будут беззащитными. Та же статуя может накрепко врасти в окружающую Тень – в этом случае, городская площадь впитает её резонанс и надавит на духов скорби и депрессии. Те перенесут свои эмоции на окружающих, внушая им мысль о важности статуи, которую необходимо восстановить. Если это произойдет, она вернет первоначальный резонанс, хоть и подпорченный памятью о произошедшем недоразумении. Но если нет – пространство, окружавшее её, может измениться самым кардинальным образом.

Единственный по-настоящему эффективный метод в данной ситуации – разрушить духовный резонанс. Нужно не просто перенести статую, но и создать нечто такое, что свело бы на нет траурные ассоциации с этим местом. Например, поставить памятник любимому в городе музыканту и устроить концерт в его честь, параллельно отгоняя прожорливых сущностей. Таким образом, разрушение локуса – не просто акт насилия, но широкомасштабная социальная и психологическая акция.

Технически, процесс зеркален созданию локуса. Чтобы уничтожить локус 1-го уровня (150 очков), завязанный на Эссенцию страданий, необходимо вложить столько же Эссенции радости.

Перемены в мире плоти?

Логично предположить, что огромные количества Эссенции должны влиять на материальную оболочку локуса, но – нет. Физический объект, по сути, всего лишь якорь в мире плоти, главная же часть локуса находится в царстве теней. Опытный вервольф может заметить какие-то странности вроде искаженной тени или избыток духов в этой области, но найти источник Эссенции визуально не так просто – порой необходимы настоящие расследования.

Поляны и отмели

И то, и другое – естественные образования в Тени. Они привязаны не к конкретным объектам, а к местности, ассоциирующейся с каким-то значимым происшествием, затронувшим обе стороны Вуали и ставшим легендой для большого количества людей. Теоретически, в искусственной организации таких событий ничего невозможного нет, но подобное действие требует таких усилий, что достойно отметится в лучших песнях Кахалитов. Для сравнения: Раны, почти всегда связанные хотя бы с одним локусом – куда более впечатляющий феномен.

Кладези Эссенции

Локусы столь же полезны, сколь и опасны – но для вервольфов польза явно перевешивает. Эссенцию нелегко достать (по крайней мере, если Урата не хотят рисковать своей вменяемостью, пожирая людей или волков), а мощные локусы 4-5-го уровня постоянно окружены роем духов, которые отнюдь не горят желанием делиться энергией с оборотнями. Таким образом, только очень сильная стая рискнет бесхитростно заявиться на «водопой».

Большинство стай стремятся к тому, чтобы локусы находились в глубине их территории. Это дает им достаточно преимуществ, чтобы отпугивать конкурентов и обеспечить надежную охрану. Конечно, большая толпа духов может изгнать и даже перебить стаю, но её должны вести по-настоящему храбрые сущности, чтобы сунутся туда, где оборотни уже закрепились и подтвердили свою власть.

Как отмечалось выше, каждый первоуровневый локус генерирует 3 пункта Эссенции в сутки и обладает резервом ёмкостью в 10 пунктов (если Эссенция сразу кем-нибудь не потребляется). Таким образом, локус 4-го уровня в день выделяет 12 пунктов при ёмкости в 40 – все, что образуется сверх этого максимума, идет на повышение его уровня. Увы, но в среднем они редко полны хотя бы на четверть – слишком много желающих подкрепиться.

Чтобы забрать порцию Эссенции, Урата должен поддерживать контакт с материальным «телом» локуса в физическом мире или в Тени. Игрок бросает Гармонию, каждый успех позволяет поглотить очко Эссенции из резерва. Передача энергии занимает по одной минуте за каждый пункт. Духи используют немного иной механизм (см. ниже).

Солончаки

Локусы не бездонны, вполне возможна ситуация, когда Эссенцию из него отведут настолько основательно, что он прекратит существование. Чаще всего такое происходит с молодыми духами, поскольку сущности высокого ранга обычно достаточно умны и дальновидны, чтобы культивировать более аккуратное отношение к ценному ресурсу.

Даже если в резерве нет ни очка Эссенции, персонаж может получить её, черпая из самой основы локуса. Для этого проводится обычный бросок Гармонии (или Могущества), но со штрафом, равным уровню локуса, который теряет по точке уровня за очко Эссенции, полученное таким образом. Некоторые стаи, покидая территорию, специально превращают подконтрольные локусы в Солончаки – чтобы не они достались врагу. Эту же тактику можно использовать для уничтожения проблемного

«месторождения», но это большой риск – любой местный дух будет этому мешать, и операция потребует значительно больше времени, чем обычные методы.

Перестройка Тени

Оборотни – не музейные смотрители, чтобы пассивно сохранять территорию такой, какая они есть. Даже если явной и серьёзной угрозы со стороны духов нет, Тень остается для Урата опасным местом... если не перекроить её под свой вкус. За некоторыми районами Тени можно ухаживать, постепенно превращая их в этикие безопасные и комфортные усадьбы, где оборотни – и хозяева, и сторожевые псы.

Новички узнают о способах работы с Тенью от менторов, но только после того, как эти способы будут проверены на практике. В любом случае, один вервольф не сможет серьезно повлиять на положение дел, для этого требуется напряженная и слаженная работа всей стаи.

Сделки с духами

Первый и, возможно, самый важный шаг в этом процессе – наладить хорошие отношения с местными духами. Перестройка обречена на провал, если они не пойдут на контакт – а они не пойдут на контакт без серьёзного стимула в той или иной форме. Например:

- Вервольфам, возможно, придется изгнать некоторые сущности из их гнезд, чтобы исключить их нежелательное влияние. Обычно это означает жестокий поединок или подавление озлобленных духов, которые при первой возможности попытаются расквитаться с обидчиками. Тем не менее, красноречивая и открытая стая способна разрешить вопрос миром. Естественно, предложив определённую компенсацию и новое убежище.

- Оставшихся можно (не бесплатно) рекрутировать в качестве охранников локуса. При условии, что не станут потреблять всю жизненно важную Эссенцию.

- Из предыдущего пункта вытекает необходимость как-то поощрять союзников. Чаще всего, Урата оказывают им помощь в продвижении их аспекта и заступаются перед конкурентами.

Самих по себе этих меры редко оказывается достаточно для долговременного партнёрства, но в сочетании с другими средствами они могут быть достаточно полезны. Впрочем, немало Отверженных считают, что овчинка не стоит выделки, и добываются своего силой – зачастую, удачно.

Работа с материей

Урата должны работать и над физической стороной своей территории, ведь именно там возникает облик царства теней и образуется Эссенция. Все, что стая должна сделать – побудить мир её вырабатывать. Если этим вообще возможно управлять, то самый надёжный способ – манипулировать сильными эмоциями жителей данной области – например, побуждать на храбрые поступки для резонанса стойкости, или отводить от них беды для резонанса миролюбия.

Это выливается в различные ухищрения. Для резонанса стойкости необходимо уничтожить всех ослабших животных и растений и следить за исправностью всех механизмов в районе, а «миролюбивый» - требует постоянных патрулей и борьбой со всем, что может нарушить покой окружающих.

Двустороннее движение

Мир плоти придает форму Тени, но обратное утверждение верно в той же мере. В Тени, однако, намного сложнее добиться постоянных изменений. Допустим, стая хочет очистить аллею, где недавно произошло несколько изнасилований. Они могут просто

вырезать всех враждебных духов, и на какое-то время обстановка там улучшится, но слухи об этих преступлениях останутся, и тревога женщин, которым приходится по ней ходить, скоро вернет её в прежнее состояние. Добиться перманентного эффекта можно, выследив и остановив насильника. Урата запросто могут разорвать его на куски, предоставив аллее постепенно восстанавливаться, но для быстрого результата требуется резко изменить имидж улицы. И вот здесь требуются более сложные схемы, чем расчленённый труп подозреваемого, подброшенный в людное место.

Резонанс

Предыдущие разделы освещали, в основном, сюжетные и ролевые вопросы перестройки. Здесь же – небольшой перечень практических советов. Поскольку главная цель заключается в поддержании нужного резонанса, самые оккультно-подготовленные составники должны постоянно отслеживать ситуацию в территории. Появление духов или деталей ландшафта, родственных резонансу, свидетельствует об успешности процесса. Если стаю все устраивает, проводится Ритуал Избрания земель, который закрепляет аспект местной Эссенции в самой ткани теневого царства. Чтобы отыграть его проведение в полном объеме, требуется не меньше недели, так как участники отыгрывают действия выбранных героев со всей территории.

Результаты

Успешный ритуал делает стаю элементом территории, обеспечивая бонус от местных духов (+1 к броску раз в день). Если стая развивала аспект стойкости, её члены могут добавлять +1 к Выносливости, если резонанс миролюбия – к броскам на переговорах с противниками.

В широком смысле, ухоженная территория если не безопасна полностью, то, по крайней мере, близка к этому состоянию. Пусть духи не питают большой любви к стае, но они остаются лояльны к ней, пока чувствуют силу. Враг, решивший «накрыть» Урата на их территории, окажется в незавидном положении, так как они смогут беспрепятственно перемещаться между локасами в Тени, быстро перестраиваясь и нападая с неожиданных позиций.

Сложно добиться такого успеха, поэтому те, кому это удалось, с полным правом называют свою территорию «охотничьими угодьями».

Духи

Как и само царство теней, духи отражают материальный мир, являясь частицами того или иного объекта, существа или явления. Рождаясь, дух представляет собой пылинку, не крупнее (и не умнее) комара. По мере того, как развивается его аспект (взрослеют и плодятся животные или растения, используется предмет, посещается здание), он растет, обретает силу и самосознание, пока не превратится в слабейшую из разумных сущностей – малого посланника. Такие духи скрыты от окружающих и пребывают в «спячке», либо пока не пробудятся сами, либо пока их к этому не принудят.

В духах скрыто противоречие – они одинаковы и в то же время уникальны, скованы более сильными позывами, чем любые животные инстинкты, и вдобавок ко всему, со временем могут превратиться в опасных бесчеловечных богов. В частности, все духи деревьев отличаются медлительностью и заторможенностью, но дух сосны отличается от духа ясеня, притом, что каждый дух ясеня имеет свой собственный характер и цели, завязанные на уровень его сил. В то время как личность человека часто – лишь продукт воспитания и рода деятельности, духи воплощают в Тени истинную природу вещей. На их характер влияют форма, внешний вид, функции и прочие свойства объектов. Все духи оружия порочны, склонны к насилию и эмоционально холодны – они отображают предметы, созданные, чтобы убивать. Но кинжал убийцы отличается большей жадой

крови, чем коллекционный клинок, не говоря о том, что он берет на себя новые аспекты, становясь также духом смерти и страха.

Несмотря на свою мудрость и наличие некоторых убеждений, духи остаются хищными, злобными и непредсказуемыми созданиями. Они охотятся друг на друга и дерутся друг с другом, как обычные звери где-нибудь в лесу. Однако, есть два существенных отличия:

- Пока обычные животные поедают представителей других видов, духи быстрее всего наращивают силу и статус, поглощая более слабых существ своей разновидности.
- Духи явлений и неодушевленных объектов охотятся друг на друга так же, как духи живых существ.

Спиритическое хищничество

В отличие от плотских созданий, духи не нуждаются в еде и питье: Эссенция – единственное топливо для их жизнедеятельности. Эта духовная энергия лежит в основе их существования и может либо восстанавливаться сама, с течением времени, либо увеличится за счет употребления «в пищу» более слабых существ. В то же время, каждый акт поглощения имеет свои последствия – он может изменить природу духа, может создать новую сущность, перенявшую как свойства охотника, так и жертвы, и так далее. Собственно, поэтому обитатели Хисила охотятся на себе подобных. Кроме того, некоторые духи питаются «добычей», свойственной их виду: например, дух-лиса, загнав духа-зайца, только усиливает свой врожденный аспект. Впрочем, пищевые цепочки Тени не копируют материальные, и дух грузовика может питаться не только машинами, но и эмоциями сбитого им человека, воспринимая его как добычу, а себя – как охотника.

Главная причина такого поведения – то, что смерть духа всегда рядом. Если дух-олень понимает, что его носитель ослаб от возраста и болезней, он может подставиться под атаку сородича, чтобы продлить свое существование вне тела. Духи уровня малого служителя и ниже не могут восстанавливать Эссенцию вне тела-хозяина, и для них такой способ может оказаться единственным спасением от полного распада.

В конце концов, это приводит к тому, что с ростом Могущества дух все больше похож на идеализированный образ аспекта, и все меньше – на себя самого. Когда один дух дерева в большом количестве поглощает других, черты отдельных растений смешиваются, выравниваются и уступают общим характеристикам вида, превращая духа в абстрактное Дерево. То же самое произойдет, например, с духом белого медведя, но только если он пожирает именно родственных ему существ. Другие разновидности медведей принесут свои особенности, а если он будет испытывать удовольствие, разрывая жертв на куски, к его аспектам добавятся ярость или кровожадность.



Духи местностей

В пищевой цепочке духов есть серьезное исключение: духи местностей, появляющиеся от союза существ нескольких разных типов. Например, дух дуба и дух поляны могут слиться в дух леса, который может расти, поглощая как «деревья», так и «поляны». Городские вервольфы заметили, что существа электричества, компьютеров и данных создают новый подвид – вертикальных духов, о которых мало что известно из-за молодости их вида, появившегося только в последние десятилетия.



Отношение

Как ни странно, в Тени есть существа, пользующиеся большим уважением, чем остальные. Духи с одним аспектом редко добиваются Ранга выше малого служителя,

тогда как воплощающие сразу несколько идей нередко дорастают до Инкарн (как Отец Волк, олицетворявший охоту и смерть в той же степени, что и волчью природу). Некоторые могущественные духи местностей (городов, морей, океанов, лесов), могут достичь уровня великих служителей.

Конечно, многих гибридов скорее боятся, чем уважают. В конце концов, даже в глазах других духов они становятся мутантами, странными химерами, не связанными ни с одним из Хоров Тени. Зачастую они превращаются в непредсказуемых и опасных чудовищ, которых лучше избегать. Их прозвали *Магас* – то, что существует, хотя существовать не должно.

Внешность духов

Духи животных и растений очень похожи на свои вместилища, но как должны выглядеть духи абстрактных понятий: страха, местности, национального менталитета и тому подобные? Здесь в дело вступает человечество, формируя для таких понятий образы из популярной культуры. Сегодня дух боли или ужаса может выглядеть как летающая груда окровавленных бритв, ржавых пил и битого стекла, как продолжения первобытного страха перед зубами и когтями. Дух городской площади – как известная статуя, оживший герб или даже как стереотипный горожанин. Кстати, воплощение Уолл-стрит – безликий брокер, который может общаться только с духами денег.

Чем сильнее дух, тем больше форм он способен принять, адаптируясь под ожидания окружающих. К примеру, старые европейские города. От духа Лондона отчетливо веет Викторианской эпохой: человекоподобное существо в нарядной одежде того времени и с обязательным зонтиком, с угловатым и неприметным лицом, часто появляется в окружении густого тумана. Можно сколько угодно утверждать, что этот образ не имеет ничего общего с реальной столицей Британии, но он так прочно закрепился в разуме миллионов людей, что стал символом города. В тоже время, он может предстать перед людьми как огромное нагромождение веревок, стекла, современного бетона и средневековых мостовых, в котором угадываются черты Лондонской подземки и Тайберна. Что поделать – даже те обитатели Тени, что были порождены людьми, остаются для них совершенно чуждыми.

В последнее время СМИ по всему миру превратились в один из главных факторов, влияющих на Тень. Сущности, раньше обретавшие форму десятилетиями, могут получить её за пару месяцев. Известный фильм (точнее, миллионы его зрителей) может перекроить целый Хор, а поколения технологических духов сменяются по несколько раз в год.

В силу своей территориальной, изолированной культуры Урата сравнительно узнали о глубоком влиянии цивилизации на Тень, но сейчас даже самые упертые консерваторы заметили, как сильно изменился Хисил. Призрачные пустоши в Америке и Европе серьезно отличаются, но в наше время у них появились точки пересечения. Между европейскими странами эффект ещё заметнее. Многие молодые вервольфы обманываются этим обстоятельством – они начинают верить, что Тень полностью отражает процессы материального мира, что крайне далеко от истины.

Абстрактные духи

Одна из причин всеобщей ненависти к духам негативных событий и явлений – то, что они этими аспектами не только питаются, но и всячески распространяют, стремясь предотвратить собственный распад. «Осколок» боли погибает вскоре после того, как заживет породившая его рана – следовательно, он кровно заинтересован, чтобы она не зажила, и боль длилась как можно дольше. Помимо прочего, страдания жертвы могут создать ещё несколько таких же сущностей, которых он сможет беспрепятственно поглотить, увеличивая собственную силу.

Развитие подобного духа не сулит ничего хорошего материальному миру. В конце концов, обитатели Тени издревле манипулируют событиями реального мира,

распространяя свое влияние и паразитируя на окружающих, и продолжают делать это даже тогда, когда отпадает практическая надобность. Продолжают, потому что им это нравится, они в этом сильны и могут разводить на убой младших сородичей. Если у какого-то места скверная репутация и «плохая аура» – можно с уверенностью предположить, что там окопался злой дух, который дергает реальность за ниточки, заставляя плясать под свою дудку.

Надо сказать, все вышеперечисленное относится не только к негативным духам. Дух удовольствия точно также старается поддерживать родственные эмоции, и совсем необязательно это будет искренняя, светлая радость – удовольствие наркомана от очередной дозы накормит его точно также. Такое непонимание человеческой натуры может дорого обойтись духу, и даже полностью изменить его суть. Достаточно представить его культурный шок, когда вместо радости «прихода» наркоман вдруг начнет излучать муки и отчаяние ломки.

Из каждого правила есть исключение: такой исключительно успешный аспект, как человечество, не имеет своего духа. Есть духи-волки, духи-змеи, духи-мангустаны, предостаточно духов-обезьян, а вот духов-людей нет (по крайней мере, пока человек жив). Словно что-то заперло их в телах смертных, запретив размениваться на игры Хоров Тени.

Более того, как с удивлением узнают начинающие Итеуры, *ни один* из разумных видов (магов, вампиров, других существ) почему-то не имеет своего отражения в мире духов. Хотя существуют духи умерших, призраки, и духи-предки Урата, они не образуют своего Хора. Кто знает, не потому ли жители царства теней столь сильно презирают вервольфов и других плотских созданий?

Теорий, объясняющих этот феномен, хватает с избытком, но, как положено, все они недоказуемы. Возможно, разумные виды слишком сильны, чтобы Селестин допустили их в свое владение. Возможно, проклятие или побочный эффект от разрушения Пангеи. Возможно, дух человечества на самом деле существует или существовал, и просто потерян во тьме истории, как и многое другое. А Урата духа не имеют, так как сами наполовину духи. Самая пугающая гипотеза состоит в том, что в людях есть что-то... нечестивое. То, что ненавистническая пропаганда Королей хищников может оказаться правдой, беспокоит многих Отверженных.

В любом случае, мир существовал до человечества, и будет существовать после. Другие царили перед людьми, и кто-то придет им на смену – может быть, тогда в Тени и появится дух человечества?

Духи и физический мир

Мир плоти интересен духам по многим причинам: убежище, плацдарм для укрепления своей власти, источник необычных и ярких наслаждений, островок спокойствия после безумия теневого царства. Неудивительно, что они используют любую, хотя бы малейшую возможность пересечь Вуаль. Легенды гласят, что они рвались к материи даже во времена Пангеи, несмотря на угрозу погибнуть в когтях Отца Волка. А сейчас, когда Отца больше нет, а границу миров охраняют его недостойные дети – соблазн достиг апогея.

Возможно, если бы не Вуаль, духи давно бы заволокли физический мир. То обстоятельство, что большинство духов могут прорваться только через локусы (да и то, предварительно настроившись на их резонанс) несколько снижает количество «захватчиков», но они по-прежнему остаются серьезной угрозой для Народа. Духи жестоки, и заботятся только о тех обитателях мира плоти, которые могут послужить для них пищей (чем, по мнению более циничных вервольфов, весьма напоминают людей).

Как было сказано в предыдущих разделах, без Воплощения или носителя, дух в материальном мире прибывает в состоянии Сумрака: эфемерный, невидимый и непрерывно теряющий Эссенцию. Ему необходим хозяин или мощный источник духовной энергии, поэтому оборотни научились выявлять их присутствие, в том числе и

сверхъестественными методами – если резонанс территории резко сосредотачивается на каком-то одном аспекте, или наблюдается странное поведение людей и животных, Урата сразу начинают подозревать вмешательство Тени. И обычно они правы.

Хоры духов

Хорами, или Хоралами, называют сообщества духов, связанных неким общим свойством. Дух узнаёт о своей принадлежности к хору, как только сталкиваются с другими его представителям – благодаря комфорту, который они испытывают в компании друг друга за счет схожего резонанса. Термин придуман оборотнями для классификации основных разновидностей «потенциального противника», духи же используют более прозаические эпитеты Первого наречия, вроде «те, кто ужасает» или «огненные».

Отношения внутри Хоров сложнее, чем могут показаться. Так, дождевые духи могут принадлежать как Хору Воды, так и Погоды. Впрочем, их жизнь обычно длится не многим дольше ливня. А вот сущность древней каменной стены, ушедшей глубоко в почву, может вызвать споры между Хорами Земли и Структур. Бывает и наоборот – дух разрывается между «семьями». Такая сущность может обратиться к Урата, требуя проявить их хваленую мудрость и посоветовать, к кому стоит прибиться. Таким образом, всего одно решение может втянуть оборотня в сложный и многогранный танец спиритической политики.

Дисканты

Внутри хора существуют так называемые дисканты, то есть более узкие разновидности (например, Дискант Автомобилей в Хоре Транспорта). Их отношения с хором напоминают аналогичные между ложей и племенем – и вероятно, что сходство это не случайно.

Не известно случая, когда в Дискант принимали бы духа рангом ниже служителя, даже если его аспект полностью соответствовал требованиям сообщества. Так что принадлежность к Дисканту гарантирует духу не только единомышленников, но и определенный статус в царстве теней.

Политика духов

Духи хорошо понимают, что значат ранг и статус. Даже новорождённый посланник инстинктивно подчиняется вышестоящим сущностям из его Хора, в некотором роде видя в них свой идеал. Каждый дух знает свое место, и работает на нем до тех пор, пока не нарастит достаточную Могущество. Чем сильнее дух, тем совершеннее он становится с точки зрения своего аспекта, и тем больше уважения к нему проявляют равные и даже более сильные сущности.

Различные Хоры образуют группировки, конкурирующие за власть над регионом – притом, что в самих Хорах между собой активно грызутся дисканты. В лесу доминирует Хор Деревьев, но его подтачивает борьба лиственных и хвойных дискантов, пока Хор Кустарников пытается максимально использовать свободное от деревьев пространство, а где-то вдали уже чувствуется влияние Хоров Машин и Структур, лелеющих надежду прибрать округу к рукам.

Понять расстановку сил среди духов на территории так же важно, как понять её среди людей. Духи точно также умеют хитрить, манипулировать, льстить и пресмыкаться, но способности их существенно шире человеческих. Таким образом, Элодот и Кахалит выступают важнейшими членами любой стаи, ориентированной на работу в Тени.

Игра Эссенции

Дворы духов борются за каждого нового рекрута, и нет ничего невозможного в том, чтобы он при этом сменил свой Хор или даже вид – достаточно снабжать его

соответствующей Эссенцией. Рассмотрим эту ситуацию на примере духа-лисы, которая работала на Рукотворный двор и получала Эссенцию механического типа.

Если дух получает Эссенцию постоянно, то через несколько недель (количество равно Сопротивлению) он перейдет в разряд рукотворных. Когда процесс будет завершен, лиса начнет искать энергии с городским резонансом, при этом будет появляться все больше намеков на изменения в её природе – например, порыжевшие от ржавчины остовы машин и другие инструменты, каким-то образом, оказавшиеся в глубине лесной чащи.

Луны, Гелеоны и прочие Селестин

Духи Луны, Солнца и прочих космических тел стоят над играми Хисила, так как озабочены не только этим миром, но и своими небесными домами. Различия между Селестин, замеченные оборотнями, наверняка сказываются на их Хорах, но пока никому не удалось толком систематизировать эти наблюдения. Возможно, наимудрейшие Итеуры лучше знакомы с жизнью высших духов, но они не спешат делиться знаниями с младшими сородичами.

Можно смело утверждать, что у других объектов Солнечной системы есть свои Хоры. Иногда духи оттуда случайно забредают в исследованные регионы Тени, иногда их даже ссылают туда за какие-то неизвестные преступления. В любом случае, отношения с подобными сущностями были одним из главных секретов Отца Волка.

Войны духов

Иногда духи воюют между собой. Мифы Урата повествуют о жутких бойнях и уничтожении целых Хоров, которое выливалось в исчезновение связанных с ними видов в мире плоти. Да, царство теней жило принципами дарвинизма задолго до рождения Дарвина. Иногда это были банальные разборки между природными и техническими духами, или между звериными Дискантами, но бывало, что сражения между Хорами выжигали целые регионы мира духов, попутно вызывая массовые разрушения (наводнения, землетрясения, извержения вулканов) в мире физическом. Вообще, духи без особенных колебаний идут на конфликт, с кем бы то ни было: многие из них не боятся смерти, ведь пока существуют носители их аспекта, они могут возродиться. Пусть и в несколько другой форме.

После спиритических баталий не остаётся трупов, усыпающих поле битвы. Вместо этого павшие развоплощаются в соответствии со своим аспектом: духи убийств расплываются кровавыми пятнами или костяным крошевом, элементарные – исчезают во вспышке света, животные – рассеиваются облаком меха или перьев, а рукотворные объекты – превращаются в груды проводов, шестерней или бумажек. Все эти останки со временем растворяются в Тени, только призраки оставляют тела, которые, впрочем, быстро уходят под землю... на два метра.

Постепенно, эфемерная сущность находит путь к своему материальному «контейнеру» или домену в мире духов, с которым она связана. Как только дух восстановится и встретит других членов хора или дисканта, он будет готов продолжить боевые действия. Как следствие, Теневые войны редко заканчиваются одним сражением.

Тем не менее, одна из сторон может не просто ослабить противника, а уничтожить его раз и навсегда. Такой поступок ставит на убийце клеймо негативного резонанса, и вполне может послужить первым кирпичиком, формирующим Запрет.

Выводок

Выводками называют сборища духов разных Хоров и дворов, объединившихся на основе общей идеи. В частности, Фенрир-Ур, великий разрушитель и тотем Кровавых когтей, создал некоторых существ Хисила в качестве помощников себе и своим детям. Духи волков и ворон, войны и металла, крови и гнева, и силы образуют его выводок. При

этом, лишь малая часть волков принадлежит Фенриру – одни относят себя к выводам других тотемов, а третьи вообще их избегают.

Очевидно, что выводы не слишком хорошо организованы, не считая нескольких простых правил, которые они более или менее исполняют. В этом плане политика царства теней, кажется, лучше всего отражает человеческую.

Спящие духи

Если духи животных пробуждаются с рождения, то у растений и неодушевленных предметов они спят. Эти сущности живы, они могут обрести разум и волю, но продолжают дремать до тех пор, пока какое-то событие не вернет их к жизни. В Тени они выглядят как расплывчатые силуэты, перемещающиеся вместе с их носителями. Когда такое существо просыпается, стоит ждать серьёзных последствий и для объекта, и для окружающих. Отношение вервольфов к пробуждению неоднозначное: с одной стороны, каждый новый дух – потенциальная проблема, с другой – с ним также можно вести переговоры, или манипулировать им, или просто подчинить себе.

Духи рукотворных предметов

Техногенные сущности пробуждаются следующими методами:

- Урата могут использовать Ритуал Пробуждения духов (см. раздел “Ритуалы”).
- Дух может пробудиться спонтанно, при уничтожении (особенно – внезапном и грубом) его вместилища. Например, разбитый автомобиль может создать агрессивную и злопамятную сущность, травмированную от рождения.
- Серьезный кризис в Тени может аукнуться в физическом мире, вызвав массовое пробуждение самых разных сущностей. Духи рукотворных предметов меньше связаны с привычной жизнью Хисила и потому особенно чувствительны к подобным событиям. Стычка между отрядами двух Дискантов или между стаей Отверженных и сильным Одержимым способна разбудить их самым неприятным образом. То же касается попадания области под влияние того или иного резонанса. Например, массовая авария будит массу духов боли, смерти – и уцелевших машин. При этом обстоятельства «рождения» скажутся на их характере, и те же машины будут склонны к тому, чтобы чаще ломаться, возможно, провоцируя новые аварии.

Духи растений

Здесь возможны такие варианты:

- Урата могут использовать Ритуал Пробуждения духов (см. раздел “Ритуалы”).
- Дух может быть разбужен более могущественным сородичем того же типа. Например, дух тополя может очнуться под влиянием сосны ли дуба, но не папоротника или плюща.
- Духи растений слабо реагируют на спиритическую активность вокруг них – только в тех случаях, когда она непосредственно воздействует на них или на их физические носители. Например, драка оборотней с Одержимым духом боли не повлияет на сосну, но если один из членов стаи насадит противника на ветку дерева, шок может быть достаточным для пробуждения.

Урата и духи

Дети обоих миров, Урата не принадлежат ни одному из них. Да, в Тени хорошо заметны признаки их духовной природы, а в физическом мире ощущается страх и тревога, которую они вызывают, просто находясь рядом – но сами оборотни не могут назвать домом ни то, ни другое. В реальном мире они тоскуют по течению Эссенции, но в царстве теней мечтают о теплом прикосновении плоти.

Ранг и отношения

Духи тысячелетиями ненавидели нечестивых уродов, которые вознамерились диктовать им условия и стоять на страже Граничных земель. Посольства Народа ко дворам самых могущественных из них часто встречались в штыки, вплоть до вспышек насилия. Но, по некоторым причинам, многие младшие духи признают за оборотнями право на их самопровозглашенный статус. Да и среди Отверженных есть те, кто считает, что убийство Отца было оправдано, и его место заняли те, кто этого достоин. Может быть, это и так.

Тем не менее, духи относятся к вервольфам чуть ли ни с большим уважением, чем те - друг к другу. По крайней мере, сама принадлежность к Народу уже приравнивает даже самого неопытного щенка к духу второго ранга (малому посланнику). Каждый следующий уровень выдается за восемь очков суммарного Почёта (то есть персонаж с показателями Слава •••, Мудрость ••, Честь •• и Чистота •, получит Ранг 3). Духи, чей Ранг ниже или равен вервольфскому, относятся к оборотню почтительно или, на худой конец, терпимо, пока он сам их не провоцирует. По-видимому, Урата все ещё нужны в царстве теней, несмотря на все преступления их расы.

Почёт оборотня	Ранг
0-7	2
8-15	3
16-24	4
24+	5

Дары

Лучше всего уважение духов заметно в механизме обучения Дарам. Любой дух меньшего или равного Ранга может обучить героя новым способностям, если тот докажет, что достоин этого (в игровых терминах – накопит достаточно опыта и сможет выследить и поймать будущего наставника). Сам процесс протекает на удивление быстро (примерно час за каждый уровень Дар), причем больше напоминает усвоение определенных знаний о Вселенной или яркое воспоминание о чем-то, что вервольф некогда знал, но забыл. Это – ещё одно доказательство того, что Дары – не что иное, как мудрость Отца Волка, рассеянная в мире духов в ожидании достойных наследников.

Духи не расположены делиться Дарами просто так, и должны быть убеждены либо силой, либо подношением. Жители Хисила не слишком доверяют кому-либо в своей жестокой экосистеме, тем более странным, наполовину плотским гибридам.

Дары и подношения

Некоторые Дары (например, уникальные для какой-то ложи или обладающие особенно большой силой), тщательно охраняются духами, которые ими владеют. Одна из легенд о Тёмном восстании гласит, что Отец Волк, умирая, раскрыл свои секреты окружающим духам и заповедовал передать их наиболее достойным из его потомков. С тех пор, обучение не может начаться до того, как оборотень решит определённую задачу, или пройдет испытание. Многие духи даже не подают вида, что знают тот или иной дар, пока вервольф не покажется им достойным. Собственно, эти требования (точнее, их выполнение) и являются подношением, которое обязаны принести соискатели.

Власть некоторых Даров может быть настолько соблазнительной, что некоторые оборотни решают отследить всех духов, способных им обучить – якобы тогда они смогут в полном объеме принять силу Отца. Доходит до смешного: некоторые стаи отказываются от своих территорий, сосредоточивая все силы на поисках наставника, только чтобы получить задание, которое надо выполнить... в пределах своей территории.

Некоторые хитрые духи требуют подношения даже за теми Дарами, которым могли бы научить бесплатно – обычно выдавая задание в интересах себя или своего выводка, Хора,

Дисканта. Обычно Отверженные быстро изобличают таких мошенников и просто берут их на испуг. Впрочем, иногда Урата выполняют даже ненужные задания – просто для тренировки.

Переговоры с духами

Общение с духами всегда проходит на Первом наречии, первое и единственное дипломатическое правило: ничто не дается даром. Даже самый ничтожный и затравленный Посланник в праве требовать вознаграждения своих услуг, хотя бы и символического. Чем выше Ранг, тем больше аппетиты, а если дело приходится иметь не с Луни или кем-то из выводка племенного тотема, повсеместная антипатия к Урата наверняка увеличит цену в разы.

Общепризнанной валютой в подобных сделках служит Эссенция. Поскольку обычные способы её получения (через локусы, резонанс и обращение к физическому вместилищу) отнимают много времени и подчас непредсказуемы, иногда выгоднее договорится с вервольфом или более «обеспеченным» сородичем.

Некоторые духи вместо этого предпочитают услуги, которые, впрочем, сводятся к следующим действиям: найти Эссенцию, обеспечить нужный эмоциональный резонанс и приток Эссенции, уничтожить врага (или его материальное отражение) или – навредить ему, лишив его Эссенции. В частности, разбив фонари и обесточив многоквартирный дом (а то и квартал), Урата в долгосрочной перспективе обеспечат духу мрака куда большее количество энергии, чем единовременно расплатившись за помощью.

Спиритические расценки

Перечисленные ниже цены – не более чем рекомендации. Ситуация «на местах» очень сильно варьируется в зависимости от личности духа, его уровня (Служитель потребует по крайней мере вдовое больше посланника), разновидности и политической обстановки в регионе. По-настоящему могущественные сущности выдают либо опасные (уничтожить стаю Чистых, обидевших духа; охранять его в путешествии через весь континент), либо очень сложные (создать локус соответствующего духу резонанса) задания, и на других условиях помогать отказываются.

Просьба	Цена
Обычная информация	Малая (1-2 пункта) выплата Эссенции, либо незначительное поручение (вроде уничтожения враждебного посланника)
Секретная информация	Крупная (3-5 пунктов) выплата Эссенции, серьезное поручение (вызвать специфический эмоциональный фон)
Указать направление	Малая выплата Эссенции <i>или</i> небольшое одолжение
Указать примерный пункт назначения	Малая выплата Эссенции <i>и</i> небольшое одолжение
Указать точный пункт назначения	Серьезная помощь духу <i>и</i> регулярные выплаты в 2-3 пункта Эссенции за каждый день путешествия.
Сменить место жительства	Серьезная перестройка в физическом мире в интересах духа; обеспечение духа подходящей Эссенцией не меньше месяца за каждый уровень Ранга
Присоединиться к атаке	Крупная выплата Эссенции (не мене 2 пунктов за каждый Ранг); клятва помочь духу после битвы в любом деле, которое он выберет

Правила мира духов

В царстве теней действуют иные правила, нежели чем в материальном. Ниже приведены главные отличия духов от других персонажей.

Характеристики

Являясь, по сути, идеализированными воплощениями чего-либо, духи значительно проще описываются с точки зрения игровых правил. Вместо стандартных девяти Атрибутов у них есть только три: Могущество, Грация и Соппротивление.

Могущество

Отображает возможность духа прямо влиять на Тень за счет его формы или силы воли. Разум и тело едины в Хисиле, и различие между этими понятиями для духа не существенно. Таким образом, Могущество в равной степени отвечает за все броски, обычно основанные на Интеллекте, Силе или Внушительности.

Грация

Показывает, насколько эффективно дух может манипулировать людьми сородичами и окружающей средой. В сущности, эта характеристика демонстрирует его мастерство в навязывании своего аспекта. Грация в бросках заменяет Сообразительность, Ловкость и Манипулирование.

Соппротивление

Отражает силу идеи, связанной с духом, и то, насколько тяжело будет её уничтожить или исказить. Соответственно, заменяет показатели Решительности, Выносливости, Самообладания.

Корпус

Аналог Здоровья, отображает устойчивость эфемерной формы духа. Количество очков вычисляется как Соппротивление + Размер, а восстанавливаются они с той же скоростью, с какой смертные исцеляют урон (основная книга правил Мира Тьмы, стр. 175). Полностью потеряв Корпус, дух распадается. Лишившись при этом Эссенции – гибнет.

Другие характеристики

Верхний предел запаса Эссенции определяется Рангом духа (см. ниже). Чем меньше Эссенции остаётся, тем ближе персонаж к гибели.

Также у духов есть Воля (не отличается от аналогичной характеристики других существ). Большинство жителей Хисила восстанавливают её по одному пункту в сутки, хотя, при удачном сборе Эссенции, могут и быстрее.

Духи обладают параметрами Скорости, Инициативы, Защиты и Размера. Инициатива складывается из значений Грации и Соппротивления. Защита равна *большой* из характеристик Могущества или Грации, Скорость – сумме Могущества + Грация + специальный фактор, который зависит от типа данной сущности: духи живых существ получают тот же модификатор, что и их земные воплощения, рукотворных объектов – 0 (не считая транспортных средств), воплощения абстрактных понятий – 10.

Размер варьируется в очень большом диапазоне, в зависимости от природы существа и его силы. В среднем, могущественные духи крупнее своих более слабых родственников.

Навыки и Преимущества

Таких характеристик шаблон духа не предусматривает. Дух может выполнить любой бросок, связанный с его аспектом, без каких-либо штрафов. Так, дух информации может взломать базу данных броском Могущества + Грации, не вычитая из него -3 дайсов, хотя по факту он не обладает Навыком, необходимым для данной операции (Компьютер).

Влияние

Все духи могут, так или иначе, влиять на источник их существования (дух-пёс может управлять собаками, дух Гнева – воздействовать на эту эмоцию). С ростом силы и Ранга

они учатся манипулировать и даже создавать такие вещи из ничего. Сливаясь с другими сущностями, дух обретает новые влияния и, зачастую, развивает имеющиеся.

Влияния можно применить сквозь Вуаль, если его обладатель находится в зоне действия локуса. В противном случае для этого требуется Нумина *Разрыв Вуали*.

Бросок: Проводится бросок Могуущества + Грации, тратится одно (или больше) очко Эссенции. При воздействии на разумных существ (смертных, оборотней, вампиров) – действие оспариваемое. Персонажи-люди бросают наибольший из показателей Самообладания или Решительности. Сверхъестественные существа добавляют к этому броску соответствующую «видовую» характеристику (Древний зов у оборотней, Сила крови – у вампиров и так далее).

Уровень	Эффект
• Усиление	Дух усиливает свой аспект и связанные с ним объекты: эмоции становятся ярче, растения и животные – здоровее, предметы – крепче (дополнительный пункт Здоровья или Структуры за каждую точку Ранга). Действие длится по минуте за успех. Стоимость – 1 Эссенция.
•• Манипулирование	Дух вносит незначительные отклонения в сферу своего влияния: слегка изменяется характер и направленность эмоций, поведение животных или работа механизмов. Продолжительность – 10 минут за успех, стоимость – 2 Эссенции.
••• Контроль	Дух может кардинально менять свой аспект: полностью подавлять или распахивать эмоции, управлять действиями животных и ростом растений. Продолжительность – 10 минут за успех, стоимость – 3 Эссенции.
•••• Создание	Дух способен создать физическое отражение своего аспекта: вызвать эмоцию, создать молодое деревце, поросль травы или работающий механизм. Стоимость – 4 Эссенции.
••••• Массовое создание	Дух создает сразу несколько материальных отражений своего аспекта: сильные чувства одновременно у нескольких человек, стадо подконтрольных зверей или целую рощу деревьев. Стоимость – 5 Эссенции. Количество затронутых предметов или людей равно Рангу. Кроме того, он может создать один постоянный объект, связанный с его сферой влияния (не относится к психическим изменениям).

Изменения, вызванные Влиянием, обычно носят временный характер. При достаточном уровне способности, дух может продлить эффект на время, равное разности между количеством очков всех Влияний и уровнем, необходимым для данного действия.

Уровни эффекта и возможно продолжительности складываются в зависимости от уровня Влияния. Например, дух страха с Влиянием••• может продлить Усиление на час за успех (потратив 2 Эссенции), Манипулирование – на 10 минут при тех же затратах, и Контроль – только на одну минуту за успех. При этом он может продлить действие и на меньшее время, чем максимально возможное.

Уровень	Продолжительность
0	Одна минута за успех. Без дополнительных трат Эссенции

•	Десять минут за успех. Без дополнительных трат Эссенции
••	Один час за успех. Дополнительная стоимость – 1 Эссенция
•••	Один день за успех. Дополнительная стоимость – 2 Эссенции
••••	Постоянное действие. Дополнительная стоимость – 2 Эссенции

Сущности уровня Инкарн, вероятно, обладают способностями, выходящими за указанные пределы. Однако они редко подходят к границам мира плоти, так что одно их появление вызывает у противников достаточный страх и без потенциальной возможности дотла выжигать города, одним своим видом разгонять армии или вырастить густой лес за минуту.

Эссенция

Эссенция – сердце спиритической активности, одновременно валюта, еда и питье мира духа. От неё зависит выживание всех духов, но чем её больше, тем могущественнее они становятся.

Применение Эссенции

Духи используют Эссенцию следующими методами:

- По очку Эссенции в день уходит на поддержание жизнедеятельности (обычно он тратится с восходом Луны). Если духу не хватает энергии, он впадает в спячку до тех пор, пока не восполнит запасы (например, погрузившись в поток Эссенции).
- Эссенция тратится на применение Влияний.
- За очки Эссенции дух может до конца сцены поднять свои Атрибуты по цене один к одному.
- Дух-беглец в эфемерной форме (то есть без носителя или Оков) за каждую точку Ранга тратит по очку Эссенции в час. Он не может восстановить потерю, пока не закрепится в мире плоти или не побывает в Тени. Истощив весь запас Эссенции, дух засыпает и сквозь Вуаль всасывается назад, в Хисил, при этом теряя очко Корпуса.
- До тех пор, пока у духа остается хоть одно очко Эссенции, он не гибнет, а расщепляется (см. ниже).

Восстановление Эссенции

Духи восстанавливают энергию несколькими способами:

- Они получают очко Эссенции за каждый день, проведённый рядом со своим физическим отражением (например, древесный дух рядом с настоящим деревом). С учетом обязательной траты энергии в материальном мире, заметно, что он получает её только на поддержание собственной жизни.
- Раз в сутки дух может призвать энергию из любого доступного источника в радиусе мили. Для этого проводится бросок на Могущество + Грацию с учётом модификатора Вуали, получая очки Эссенции по количеству выпавших успехов. В случае если источником является локус родственного резонанса, его уровень добавляет бонус к броску. Так, древнее и знаменитое надгробие (локус ••) даст +2 к броску духа смерти, но не духа-кота.
- Дух может выменять Эссенцию у сородичей или вервольфов.
- Наконец, один дух может ограбить другого. В игровых терминах это можно описать, как соревновательный бросок на Могущество + Грацию против Могущества + Сопротивления цели. В случае успеха, нападающий выкачивает из цели количество Эссенции, равное выпавшим успехам, а её саму вгоняет в спячку. Если победа остается за жертвой, нападающий сам теряет количество очков, равное числу успехов её броска.

Резонанс Эссенции

Резонанс – своеобразный аромат, указывающий на природу Эссенции. В принципе, духи от него не зависят и могут потреблять любую энергию, какую смогут достать, но резонанс имеет свойство влиять на них, подстраивая под себя. Например, древесный дух, поглощая Эссенцию с городским резонансом, выглядит подстриженным и немного запыленным, а нескольких очков достаточно, чтобы его ствол покрылся резьбой или рекламными листовками. И конечно, резонанс может повлиять на поведение и настроение духа.

С точки зрения игровой механики, дух может питаться Эссенцией не свойственного им резонанса, но для них не так «питательна» и ценится вдвое ниже. Расценки меняются соответственно. Так, Урата придется отдать духу печали вдвое больше «механической» Эссенции, чем обычной. Энергия, прямо противоположная натуре духа, поддерживает ещё слабее и даже может исказить его природу. Обычно вервольфы, собираясь заключить долгосрочный союз с кем-то из обитателей Хисила, по возможности способствуют выработки Эссенции их резонанса, ведь наемники-духи, как и любые другие, ценят добрую еду за казенный счет.

Спиритические поединки

Схватки между духами, или между духами и Урата проходят по тем же правилам, что и сражения призраков, описанные на стр. 208 основной книги правил Мира Тьмы. Тем не менее, надо отметить некоторые отличия:

- Урата могут наносить духу физический ущерб в Тени, снимая пункты Корпуса, но не способны навредить в материальном мире, пока он не воплотится (см. «Воплощения», с.210 книги правил Мира Тьмы).
- Игроки-оборотни, атакуя, совершают обычный бросок (Сила + Рукопашный бой для атаки когтями и т.д.), из которого вычитается Защита (наибольший из Атрибутов Могущество или Грация) противника. Каждый успех отнимает пункт Корпуса у духа. Когти и зубы оборотней наносят летальный урон.
- В атакующий бросок духа входят Грация и Могущество. Защита действует в обычном режиме. Каждый успех духа снимает один пункт Здоровья вервольфа.
- Удары духов обычно наносят летальный урон. Сущности, лишённые когтей, шипов и другого естественного оружия, могут оставлять ударные травмы.

Исцеление и расщепление

Как уже упоминалось, когда дух теряет все очки корпуса, он не прекращает свое существовать, а расщепляется с тем или иным «спецэффектом». Дух-мышь распадется на комочки шерсти, дух-дуб – взрывается золотистыми листьями, дух убийств – кровавым дождем. Эти ошметки исчезают примерно в течение часа.

Сам же дух либо начинает перестраиваться, либо дремлют в своем вместилище, либо перекочёвываает в другой район, подходящий их природе (тёмные сущности направляются к Ранам, автомобильные духи – на стоянки и т.п.). Он восстанавливает по очку Эссенции в день, и пока её количество не сравняется с базовым значением Корпуса, он не сможет мыслить и осознанно действовать. Сам Корпус восстанавливается с той же скоростью, с какой исцеляются летальные повреждения.

Единственный способ полностью уничтожить духа – полностью лишить его Эссенции.

Нумина

Духи имеют доступ к возможностям, выходящим за рамки их Влияний. Эти силы принято называть Нумина. Здесь перечислены самые характерные из них, большинство других в той или иной степени копируют действия Даров.

- **Выброс:** Дух может ударить противника на расстоянии. Электрические сущности могут швырнуть в противника небольшой молнией, дух боли может призвать жуткого вида ножи. Дальность составляет 10 ярдов за каждый уровень Могущества. Урон определяется броском Сила + Ловкость, с возможностью добавить +2 за каждое очко Эссенции. Урон – летальный.

- **Хор:** Нумина позволяет говорить с любым или сразу со всеми духами его Хора, находящимися в радиусе нескольких миль (количество равно Могуществу духа). Для определения длительности и детальности сообщения проводят бросок Могущество + Грация. Один успех позволяет отправить короткую фразу или образ. Три и больше – несколько предложений или подробное изображение.

- **Захват:** Усиленная форма Одержимости; в случае успеха эффект становится постоянным. Тратятся три очка Эссенции и пробрасывается Могущество + Грация против Самообладания + Решительности цели, каждый бросок занимает час. Набрав, по крайней мере, 50 успехов во время от рассвета до заката, он получает полный контроль над телом жертвы. В противном случае, попытка считается неудачной. Если носитель убит, дух вытесняется из его тела и должен будет найти другого хозяина. Использование этой возможности приводит к появлению одержимых, конкретнее – рабов.

- **Распад:** Дух может добровольно обнулить свой Корпус и, распавшись на множество осколков, возродится в царстве теней. Многие выбирают этот путь, не рискуя сталкиваться с более сильными противниками, способными полностью их уничтожить. Нумина активируется броском на Могущество + Грацию.

- **Оковы:** Владелец этой способности способен вселиться в какой-либо материальный объект, едва преодолев Вуаль. Закрепившись таким способом, он может провести в физическом мире почти неограниченное время. Дух тратит очко Эссенции, чтобы активировать Нумина. После этого он может вселиться в любой подходящий предмет в радиусе пяти метров, потратив ещё одно очко Эссенции. Дух остается в таком состоянии, пока ему это нравится или пока сохраняется его оболочка, в случае её разрушения он немедленно расщепляется и просачивается обратно в Тень. Эта возможность не может быть использована из Тени без использования Разрыва Вуали.

В материальном мире дух неосязаем, и невидим для кого-либо, кроме вервольфов и прочих существ, чувствительных к спиритическим эффектам. Он не может удаляться от Оков на расстояние больше пяти метров, иначе связь с ними будет потеряна. Эту проблему можно обойти с помощью материализации, но дух способен покидать вместилище только на время действия соответствующей Нумина.

- **Разрыв Вуали:** Эффект схож с Шагом в сторону Урата. Дух может пробиваться сквозь Вуаль напрямую, что является самым надёжным, хотя далеко не самым простым способом путешествовать между мирами. В конце концов, если дух не приковал себя к физическому миру, Тень автоматически втягивает его назад через несколько часов. Бросается Могущество + Грация, тратится три очка Эссенции. За каждый час, проведённый в мире плоти, он по-прежнему теряет количество Эссенции, равное его Рангу, и точно также распадается, полностью её потеряв, но теперь хотя бы может свободно вернуться в Тень, как только захочет.

- **Касание:** Как правило, Нумина распространен среди духов негативных эмоций, например, страха или гнева. Он позволяет сосредотачивать негативный резонанс в сокрушительной атаке на разум противника. Потратив очко Эссенции и успешно пробросив Могущество + Грацию против Решительности + Самообладания жертвы, персонаж погружает её в соответствующее эмоциональное состояние на количество ходов, равное выпавшим успехам.

- **Живые оковы:** Вариация на тему Оков, позволяющая духу вселиться в живое существо. Действуют те же правила и ограничения, что и с неодушевленными предметами, не считая того, что должен пробросить Могущество + Грацию против

Самообладания + Решительности цели. Данный вид одержимости называют пособием духа. Сущность использует свое Влияние, чтобы руководить «хозяином».

- **Материализация:** Возможность преодолеть эфемерную форму и получить физический облик, сохранив все Нумина и Влияния духа. Правила относительно характеристик и параметров не изменяются. Тратится три очка Эссенции и совершается бросок Могущества + Грации, успехи определяют количество ходов, на которое сохраняется эффект. Когда он подходит к концу, сущность может вернуться в Хисил либо закрепиться в реальном мире любым из вышеназванных способов.

- **Физическое зрение:** Дух с такой способностью может смотреть на материальный мир через Вуаль. Бросается Могущество + Грация, количество успехов равно времени «сеанса» в минутах.

- **Одержание:** Дух может на некоторое время подчинить себе тело и разум живого существа. Потратив очко Эссенции, дух совершает соревновательный бросок на Могущество + Грацию против Решительности + Самообладания жертвы. В случае успеха он получает доступ ко всем способностям и характеристикам носителя (кроме Воли, которая равна аналогичной характеристике духа). Если бросок смертного набрал больше, или хотя бы столько же успехов, сколько у духа, он остается свободен. Дух может повторять попытку до тех пор, пока у него остаются очки Эссенции. Если носитель погиб или потерял сознание, духу необходимо найти другую жертву. Этот Нумина особенно распространён среди духов-воров (см. «Разновидности духов»).

- **Достижение:** Эта способность позволяет духу использовать все прочие Нумина через Вуаль. Успешный бросок на Могущество + Грацию (с учетом модификаторов Вуали) означает создание резонансного канала, по которому сущность может использовать свои возможности. Нумина действует до конца сцены.

- **Чувство дикости:** Духи автоматически чувствуют своих сородичей и места, где сильно спиритическое влияние. Однако чтобы получить точные данные (расстояние в милях до собрата по Хору или расположение локуса) им приходится использовать этот Нумина, позволяющий отслеживать слабые резонансные потоки. Бросается Могущество + Грация, чем больше успехов – тем больше информации. Так, если один успех указывает примерное направление, то пять – точное расстояние до объекта, приблизительное время прибытия и возможные опасности на маршруте.

Дары как Нумина

Дары – это благословения, которыми духи награждают оборотней, и которые часто копируют со своих способностей. Многие Дары можно использовать как Нумина, достаточно лишь соответствующим образом переделать бросок. Например, Безмолвный Туман в исполнении духа, активируется комбинацией Могущества + Грации, а не Манипулирования + Выживания + Хитрости. В качестве Нумина могут быть использованы следующие Дары: Потоп, Бриз, Доспехи ярости, Гром и молния, Безмолвная связь, Буйный рост, Знание пути, Ярость ветра и т.д.

Запреты

У каждого духа есть Запрет – специфический недостаток, влияющий на его поведение и в какой-то степени ослабляющий. Урата не знают точно, почему Запреты налагаются на всех жителей Хисила, откуда они взялись или кто их создал – они просто есть. В конце концов, Тень играет по своим правилам, и они скорее символическим, чем научным.

Запрет напрямую связан с интеллектом и могуществом данного духа. Если Запрет посланника прост и легко пускается в ход, то Инкарна может страдать от сложного и даже нелепого ограничения, которое, тем не менее, способно стать большим козырем в руках врагов. Запрет аппрет может влиять на поведение духа, блокировать использование некоторых Нумина, даже делать своего обладателя более уязвимым для определённых атак. Легенда Народ утверждает, что Запрет самой Матери Луны – в том, что она не может

собрать воедино свои лики и в любой момент времени использует только пятую часть своих возможностей.

В некоторых случаях раскрытый и умело примененный Запрет помогает оборотням там, где пасуют клыки и когти. Могущественных Идигам удавалось побеждать и изгонять только тогда, когда Урата удавалось обнаружить его слабость. Кроме того, Запрет – самое надежное средство разорвать связь духа с Оковами или Одержимым. Например, Нокуоса (см. описание антагонистов) можно выдавить, окуривая его носителя дымом руты.

Обычно Запреты назначаются Рассказчиком, особенно в случае с редкими и сильными сущностями. Его выяснение часто является одной из сюжетных арок, включая расследования, опрос духов и других вервольфов и даже проверку различных догадок. Если Рассказчик решает, что Запрет достаточно известен, чтобы персонаж мог где-то о нем слышать, он назначает бросок на Интеллект + Окультизм со штрафом -2 за каждый Ранг духа. Успех означает, что герой вспомнил какой-то намек на сущность Запрета, исключительный успех – что он точно знает его природу. Полный провал, однако, подразумевает, что стая ошиблась с выбором «ахиллесовой пяты», и следующая встреча с духом может закончиться для неё более чем печально.

Создание персонажа-духа

1) Выберите Хор и Ранг духа. Если он выше посланника, решите, принадлежит ли он к Дисканту или остается чистым воплощением аспекта Хора. Посланники и более мелкие сущности недостаточно сильны, чтобы заинтересовать Дискант и присоединиться к нему?

2) Подберите Атрибуты. Свободные точки начисляются в зависимости от Ранга и распределяются между Могуществом, Грацией и Сопротивлением.

3) Рассчитайте Корпус. Он равен Размеру объекта, который породил духа (для абстрактной сущности – принят Размер 2) + Сопротивление.

4) Выберите Влияние. Число доступных очков равно Рангу духа.

5) Выберите Нумина. Изначально каждый дух получает три Нумина, сверх того добавляется по две за каждый Ранг после первого.

6) Определите Достоинства. Это Воля (Сопротивление + Могущество), Инициатива (Грация + Сопротивление), Скорость (Могущество + Грация + модификатор физического воплощения) и Защита (Могущество или Грация, в зависимости от того, что больше).

7) Определите стартовую Эссенцию. Дух может брать любое количество пунктов Эссенции до максимума, соответствующего его Рангу.

8) Назначьте Запрет. Он должен одновременно отражать природу духа и уровень его сил. Чем сложнее разведать и использовать Запрет, тем сильнее он должен ослаблять своего обладателя.

Ранг духов

Ранг †	Типичный дух	Предел* характеристик	Атрибуты	Эссенция
1	Малый посланник	5 очков	5-8	10
2	Мощный посланник	7 очков	9-14	15
3	Малый служитель	9 очков	15-25	20
4	Мощный служитель	12 очков	26-35	25
5	Малый бог/Инкарна	15 очков	36-45	50
6	Средний бог/Инкарна	— **	**	**
7	Могучий бог/Инкарна	**	**	**
8	Малый Селестин (Луна) ***	**	**	**
9	Великий Селестин (Гелиос, Луна, Гайя) ***	**	**	**
10	Высшая сущность (Гайя?) ***	**	**	**

† - каждый уровень добавляет -1 к попытке насильно привязать духа к объекту.

* - относится к постоянным значениям Атрибутов, без учёта временного усиления.

** - духи Рангом выше 5-ти в характеристиках не нуждаются. Они настолько превосходят даже величайших Урата, что бросать кости в этом случае бессмысленно. По сути, речь идет о богоподобных существах.

*** - Даже среди мудрейших шаманов до сих пор нет единого мнения о Ранге некоторых сущностей. Но все сошлись на том, что в конечном итоге это зависит от мнения самих этих сущностей.

Типы духов

«У всего сущего есть свой дух». Именно с этой фразы Итеуры начинают обучать своих новичков. Несмотря на внешнюю очевидность, это утверждение становится для многих указателем на дороге к мудрости. Мир духов полностью отражает физический мир, и любой предмет из материального мира может занять собственное отражение в Хисиле. Для удобства и образовательных целей оборотни выделяют широкие, охватывающие по несколько Хоров категории духов. Некоторые из них признаны самими обитателями Тени (в частности, Элементалями), другие остались на правах рабочих терминов Урата.

Духи Природы

До сих пор самая многочисленная разновидность на территориях большинства стай. Их бесчисленные Дисканты – древнейшие в Хисиле, и самым непосредственным образом отражают свои физические аналоги. Все они, от крошечных духов-насекомых до легендарного Селестина, воплощающей саму планету отображают образ природы с окровавленными зубами и клыками.

Хоры	Примеры Дискантов
Животные	Грызуны, Псовые, Лошади
Рыбы	Лососи, Щуки, Окунь
Птицы	Соколы, Вороны, Чайки
Деревья	Дубы, Сосны, Берёзы
Травы	Розы, Плющ, Вереск
Насекомые	Мухи, Тараканы, Муравьи
Грибы	Мухоморы, Трюфели, Дрожжи

Рукотворные духи

Если территория расположена в городе, ближайшими соседями стаи окажутся духи техники, зданий, механизмов и прочие предметов, созданных руками людей. По поводу их происхождения мнения Итеуров разделились – одни уверены, что это самостоятельные сущности, другие считают, что они рождаются в процессе сращивания духов различных составных частей. В любом случае, они достаточно сильны, чтобы выступать свободной и могущественной силой в политической игре Хоров.

Хоры	Примеры Дискантов
Транспорт	Автомобили, Поезда, Авиация, Суда
Строения	Дома, Офисы, Стены, Бараки, Склады
Инструменты	Ножи, Молоты, Сверла, Пилы
Оружие	Пистолеты, Клинки, Пики, Ружья, Снаряды
Информация	Книги, Телевиденье, Радио, Газеты
Предметы	Фонари, Статуи, Одежда, Игрушки

Элементали

Элементали привыкли держаться в стороне от мелочной борьбы молодых Хоров. Древнейшие из древних, они составляют плоть Вселенной, а все остальные жители Тени – лишь паразиты и однодневки. Некоторые Итеуры уверяют, что самые старые Элементали

помнят времена до появления человечества, до того, как вообще появился мир, каким мы его знаем. Подобные сущности по традиции встречают гостей презрительной фразой: «Вы исчезнете до того, как мир проснется вновь». И нет оснований им не верить.

Хоры	Примеры Дискантов
Воздух	Ветер, Кислород, Давление, Холод
Огонь	Искры, Пламя, Пожар, Взрывы
Земля	Базальт, Гранит, Известняк, Обсидиан
Вода	Дождь, Лед, Облака, Реки

Луни

Слуги Матери Луны почитаются как одни из величайших, но вместе с тем и самых непредсказуемых союзников Народа. С одной стороны, пять Хоров постоянно меняют свое поведение в зависимости от того, какое из лиц Мать показывает миру. Когда она полностью открывает свой лик и наполняет Тень холодным сиянием, Луни агрессивны, требовательны и опасны. Когда скрывается во тьме, они осторожны и коварны. Мифы гласят, что истинная Могущество знака, дарованного её блудным волчьим детям, была поделена на пять частей – и что это, наверное, к лучшему. Если бы Отверженные так же зависели от лунного цикла, как их духовные кузены, их владения были бы по-настоящему сумасшедшим местом. О том, какие Дисканты существуют среди Луни, остается только гадать.

Примеры: Отблески (малые Луни, служащие послами к Урата или дворам других духов), Секреты (малые Луни, собирающие сведения и знающие всё, о чем шепчутся под Луной), Ралиниум (Хор Полной луны), Кахалинум (Хор Горбатой луны), Илуним (Хор Полулунья).

Гелионы

Слуги Гелиоса – редкие гости в небесах царства теней. Те, кто видит Гелионов впервые, часто принимают их за духов огня, что не так далеко от истины. В выводке Великого Гелиоса немало духов пламени, но в большинстве своем они родились в атомном горниле звезд, а не от простых пожаров Земли.

Независимо от происхождения, солнечные духи редко дружелюбны к Отверженным. Этот ослепительный Селестин до сих пор не простил боль, которую они причинили его сестре, убив её любимого, и поэтому его дети относятся к Урата с презрением. По слухам, Отец Волк успел передать своему шуруину самые мощные Дары, которые станут достоянием Народа лишь тогда, когда вервольфы смогут оправдаться в его испепеляющих глазах.

Как и в случае с Луни, понять систему солнечных Дискантов невозможно, однако некоторые Хоры известны вервольфам.

Примеры: Теплые (духи тепла и заботы), Пламенеющие (очень похожи на духов огня), Тлеющие (агрессивные осколки Солнца, часто сражаются с духами тьмы и ночи), Иллюминаты (духи, стремящиеся развеять мрак и принести ясность, враждуют с темными силами).

Духи концепций

Духи концепций считаются одними из самых опасных и «проблемных» из всех, с кем Урата приходилось иметь дело. Они отражают не конкретный объект в материальном мире, а эмоции или действия, невещественные, но вполне реальные для тех, кто их испытывает. Большинство из них живут очень недолго – лишь пока концепция существует в разуме создателя. Впрочем, сами концепции могут существовать очень долго или распространяться между людьми, и тогда появившиеся сущности успевают слиться друг с другом и организовать собственные дворы.

Облик большинства духов, сформированных людьми, словно пародирует их, и очень зависит от культурных стереотипов. Если сто лет назад дух убийств напоминал образ Джека Потрошителя, то теперь он примет личину злодея-психопата из кино или недавно пойманного маньяка.

Хотя концептуальные духи встречаются реже «предметных», они не уступают им в могуществе. Их воздействие на других существ ещё менее предсказуемо и разумно, чем обычные выверты политики Хисила. В основном они охотятся на себе подобных, но когда поглощают духов иной природы, рождаются весьма странные магас, бродящие в Тени. Духи концепций часто враждуют с Гелионами и Луни, почему – не знает ни один вервольф.

Некоторые концептуальные сущности настроены на питание негативными эмоциями, такими как боль, страх, ненависть, которые всячески культивируют в окружающих. Увы, среди них хватает хитрых и вдумчивых духов, которые умудряются наращивать свою власть по обе стороны Вуали под самым носом конкурентов. Впрочем, при всей своей омерзительности, они не являются чем-то неестественным. Истина в том, что боль, страдания, ненависть и ужас не чужды этому миру.

Хоры	Примеры Дискантов
Эмоции	Любовь, Страх, Жадность, Наслаждение
Реакции	Боль, Похоть, Голод, Жажда
Идеи	Убийство, Ответственность, Обязанность, Бунт

Магас

Опасные и чужеродные, Магас являются изгоями царства теней. Их надежда? Агрессия и ненависть. Их преступление? Непохожесть на окружающих. Некоторые гибриды выглядят как плод детских фантазий, но когда дух машины поглощает Посланника-собаку – результат может получиться весьма неприятным. И обреченным на одиночество – ведь ни один Хор не примет такого мутанта. Это приводит к тому, что многие магас тянутся за силой, охотясь на духов, не зависимо от их Хора и Дисканта. В итоге, чем они мощнее, тем меньше напоминают что-либо, что можно обнаружить на Земле.

Эту стратегию трудно назвать успешной – в конце концов, такой хищник привлекает внимание стаи оборотней или выводка сильных духов, и на него объявляют охоту. Многие Магас в такой ситуации пытаются сбежать через Вуаль и заполучить Оковы или одержимого.

Полукровки по своей сути не поддаются классификации, так что четких Хоров или Дискантов у них нет. Иногда, они объединяются в своеобразные выводки, в целях самозащиты или для какой-то масштабной операции, но такие союзы длятся не долго. Хотя могут представлять не шуточную опасность в краткосрочной перспективе, в том числе и потому, что искажают материальный мир вокруг себя, уродуя растения, животных и людей. Человечество старается списать это на мутации, неизвестные болезни и Бог знает что ещё, но оборотни знают правду. Есть мнение, что подобные объединения иногда выступают ударными силами Бешилу, которые используют вызванный ими переполох, как прикрытие для полномасштабного вторжения.

Хисиму:

Одержимые духами

Далеко не все духи довольствуются хаотичной жизнью Хисила. Несмотря на все старания Народа, целые области призрачных пустошей регулярно встают на дыбы, а их обитатели развязывают войны друг с другом, ведь без Отца Волка некому разрешать их споры. Но пока одни духи вгрызаются друг другу в глотки, другие предпочитают отсидеться в физическом мире. Для того чтобы задержаться в этой негостеприимной среде, они должны найти для себя подходящее вместилище, и большинство выбирает

живых существ, желательно – людей. Полноценный разум очень полезен в мире плоти, а отсутствие сверхъестественных возможностей позволяет сравнительно легко взять человека под контроль. Дух глубоко врастает в его душу и тело, так что получается новое существо, отличное от обоих видов. Таких оборотни и называют Хисиму, одержимыми.

Одержимые делятся на два типа: пособники (*хисису*), то есть жертвы, пользующиеся частью силы духов, но не подчиняющиеся им напрямую, и рабы (*дугутим*), то есть жертвы, полностью подчинённые могучей сущности. В первом случае дух может взять верх лишь на некоторое время, тогда как у вторых половинки идеально соответствуют друг другу, образуя целое, которое не сильно отличается от вервольфа (и уступает ему).

Хисису: Пособники духов

Простейшая разновидность одержимых. Дух может зацепиться за живое существо, но реального резонанса между ними нет... пока. Единственная доступная ему форма контроля – возможность нашептывать жертве свои мысли и желания. Термин «шепот» не надо воспринимать буквально – одержимый не слышит каких-то голосов в голове, приказывающих убить родителей, детей или хомячка. Он просто испытывает несвойственные ранее эмоции, которые ощущаются скорее как нормальные, естественные моменты озарений. Может, например, внезапно увлечься садоводством, которое со временем перетечет в любовь к отдельному виду растений – разумеется, тому самому, с которым связан дух.

Правила

Дух применяет Нумина *Живые оковы*, чтобы вступить в контакт. После этого он теряет доступ к своим Влияниям, но сохраняет Нумина. Организм хозяина физически не изменяется. Когда дух пытается заставить носителя сделать что-то, противоречащее его природе, убеждениям или интересам, проводится состязательный бросок Могущества + Грации против Самообладания + Решительности жертвы. Победитель решает, каковы будут следующие действия пособника.

Дугутим: Рабы духов

Духов инстинктивно тянет к людям, отражающим их собственную природу. Духи-псы часто близки верным и заботливым семьянинам, волки – охотникам, а воплощения боли кучкуются вокруг тех, кто её причиняет или испытывает. И поэтому, продираясь сквозь Вуаль, многие беглецы находят носителей, в которых видят себя самих. Две сущности сливаются, образуя новое создание.

Такое превращение редко бывает моментальным. Хозяин продолжает жить повседневной жизнью, в которую симбионт понемногу вносит что-то новое. Для начала, человек почувствует себя энергичнее и сильнее, найдет себе новые увлечения. На первый план выходят те аспекты личности, что свойственны духу, и знакомые начинают замечать первые странности в поведении одержимого. Они спрашивают, все ли нормально и не нужна ли помощь, но он лишь отмахивается. Потом в мозг жертвы начинают просачиваться неведомые раньше знания, образы чужого мира и событий, в которых она никогда не участвовала. Начинает трансформироваться тело, и вот тут уже появляется страх. Одержимый отрицает себя, проходит через стыд, сомнения, и наконец, дорастает до понимания своего нового естества. С этого момента, он может забыть о прежней жизни. Близкие его не узнают, а если узнают, то не поймут, и будут в шоке от метаморфоз в его поведении и внешности. Да и зачем ему иметь с ними что-то общее? Сейчас, когда он по-новому увидел само Мироздание, познал царство теней и его связь с физическим миром, обрел новые силы, в конце-то концов? Теперь он может гулять между мирами. Теперь он один из дугутим.

От пособников к рабам

Если хисису достаточно долго находится под контролем духа, он начинает подстраиваться под своего симбионта: перенимает его повадки, перестает обращать внимание на изменения своего тела, начинает получать удовлетворение от тех дел, на которые дух его побуждает. Это процесс может занять от нескольких недель до нескольких лет, в конце концов, приводя к полному слиянию и создавая нового дугутим.

Внешность

Первые пару месяцев после одержимости дугутим не отличается от себя прежнего. Он сохраняет весь жизненный опыт, наравне с теми знаниями, что получил от духа, но перестройка организма требует времени. Вообще, если дух не очень силен, облик его носителя может и не меняться. Но в большинстве случаев он все-таки изменяется, превращаясь в помесь человека и... того аспекта, который отражает дух. Женщина-лиса становится не только хитрее, но и тоньше, гибче, проворней, у неё могут вырасти острые уши и хвост. Мужчина, одержимый духом дуба, будет расти ввысь и вширь, станет более спокойным и медлительным, а его кожа потемнеет и огрубеет.

Собственно, поэтому те одержимые, что живут среди людей, предпочитают длинные плащи, пальто, шляпы и темные очки. Эти вещи (и некоторые редкие Нумина) – единственное, что позволяет им спокойно пройти по улице. Впрочем, в Тени, в компании сородичей или наедине с собой, они могут что-то, что наоборот подчеркивает их особенности.

Потребности

В первые несколько недель жизни рабы стараются держаться по возможности тихо – изучают новое окружение, «обкатывают» свои тела и способности, устраивают надежное убежище, в котором могут пережить свои метаморфозы. После этого, главной становится задача обеспечить удобные для них условия, как в Тени, так и в материальном мире. Когда эти задачи будут решены, одержимые смогут приступить к осуществлению главной цели – перестройке физического и духовного мира вокруг них.

Правила

Характеристики: Каждую неделю с момента одержимости в тело дугутим перегоняется по одному уровню Могущества, Грации или Соппротивления, за раз повышая один из соответствующих Атрибутов (возможно, до сверхчеловеческих значений). Одержимый сохраняет все способности, Преимущества и Влияния, как человека, так и духа.

Эссенция: Эссенция духа также перетекает в тело хозяина, позволяя исцелять по одному пункту летального или двум пунктам ударного урона в ход за очко. Помимо этого, одержимый может использовать духовную энергию и другими способами (например, активируя свои способности).

Шаг в сторону: Как существо двух миров дугутим может пересекать Вуаль в зоне влияния локуса. Требуется успешный бросок на Интеллект + Внутренность.

Нанутари: Духи-воры

Иногда у духа нет ни времени, ни желания, чтобы мягко «подозвать» хозяина и полностью с ним слиться. Вместо этого они полностью захватывают тело носителя, грубо подчиняют его, подавляя, а то и вытесняя его сознание и создавая некий аналог зомби. Подобные твари редко живут долго, но могут нанести серьезный ущерб в физическом мире, особенно хозяину и окружающим.

Кража тела не слишком полезный процесс и для самого духа. По сути, он парализован – сохраняет собственные знания и получает доступ к большому количеству информации в мозгу носителя, но часто не способен правильно её интерпретировать. Одержимый может

усвоить, что вот эта женщина – его жена, но имитировать их отношения способен лишь на примитивном уровне. Знакомые «оболочки» решат, что их друг пьян, находится в наркотическом бреду или на пути к безумию. Очень немногим духам хватит ума и чувства меры, чтобы не выдать своего присутствия.

Вообще, одержимость такого типа – скорее, жест отчаяния. Контроль над телом занимает все его силы, лишая сверхъестественных возможностей. Он заперт на физической стороне Тени, пока не покинет носителя. Он не может использовать даже социальные связи подчинённого человека, поскольку ему нужно держаться подальше ото всех его знакомых. Так почему же беглецы из Тени используют кражу тел? Все просто. Потому что они – беглецы, которым экстренно необходимо укрытие в мире плоти на короткий срок, а с альтернативой в данном случае не заладилось.

Внешность

Первое время дух-вор выглядит так же, как хозяин тела, не считая некоторых бросающихся в глаза мелочей, вроде неподвижных, остекленевших глаз или нетвердой походки. Но, хотя духи могут понять необходимость питания или туалета, личная гигиена их заботит крайне мало, так что через пару недель такого существования одержимый будет выглядеть как бродяга, проживший на улице несколько месяцев, если не хуже. Природа духа выражена слабо, если только дух не пытался всеми силами её подчеркнуть (например, продевая сквозь кожу обломки веток или вешая на шею камни).

Потребности

Дух-вор пытается выжить и спрятаться, и соответственно, нуждается в хорошем логове, где не будет бросаться в глаза его внешность, а также в минимальном количестве пищи и воды. В остальном – бежит или сражается, в зависимости от степени встреченной угрозы.

Правила

Духи-воры мало отличаются от смертных. Они могут тратить Эссенцию на заживление ран, по цене один к одному с пунктами ущерба любого типа, но теряют все Нумина или Дары. Потеряв всю Эссенцию, дух автоматически распадается и восстанавливается в Хисиле согласно обычным правилам. Если тело уничтожено, он мгновенно выбрасывается через Вуаль, теряя уровень Корпуса.

Оборотни приближались.

Он сидел на высоком камне, позволяя мягкому сентябрьскому ветру перебирать густой мех у него на спине. Позади осталось невыносимо жаркое, долгое лето – казалось, будто жара сводила с ума и людей, и духов. А шрамы, оставшиеся у него после той жуткой схватки, и по сей день донимали зудом. Однако теперь свежий ветер мягко касался его шрамов, Мать Луна уже собиралась взойти на горизонте, а со всех сторон собирались другие оборотни.

Далеко на юге по пастбищу друг за другом неслись три бледных фигуры. Глядя на них, он подумал, что сёстры, видимо, задержались на охоте. На севере показались крохотные огни, приближающиеся к горе по обветренному шоссе. Минуту спустя над склоном горы прокатился рёв нескольких мотоциклов. Прислушавшись, он различил в нём и волчий вой.

Он поднялся на лапах, учуяв в потоке ветра другой аромат – молодой, сильный и полный пламени. В воображении у него вспыхнул образ её красноватого пальто, хотя он так и не сумел увидеть её. Это было как раз в её духе: сознательно оставаться в тених, приближаясь с подветренной стороны, чтобы запах оповестил других о её появлении, – безо всяких сомнений и страха.

Они приближались. Потрёпанные не одной сотней летних охот, окрашенные слезами и потом, покрытые шрамами, просвечивающими через дыры в пальто, а некоторые – даже с измельчавшими стаями, в которых некогда их сопровождали навишие товарищи. Все они мчались сюда, чтобы встретить осеннее равноденствие, рассказать о своих подвигах, обсудить положение дел, составить новые планы и встретиться во многочисленных схватках. Они собирались, чтобы воспеть в ночи свою ярость, тоску и гордость, чтобы воем приветствовать удлиняющиеся ночи. Чтобы разогреть кровь, пока она не закипит. Чтобы пуститься бегом под восходящей луной. Чтобы начать охоту.

Он вскинул челюсти к потемневшему небосклону и завыл.

Приложение второе: Скалистые горы

Выживание избранных индивидов и рас в ходе постоянной борьбы за существование отражает могущественный, непрерывный принцип отбора.

Чарльз Дарвин.

Скалистые горы Колорадо подходят для проведения самых разнообразных игр, доступных в **Werewolf: The Forsaken**. Суровые горные хребты, плодородные поля, бурные реки, глухие шахты и даже шумные городские пейзажи – всё это позволяет Скалистым горам демонстрировать игрокам и глушь, в которой Урата когда-то имели эксклюзивное право на охоту, и территории городов, по которым они блуждают сегодня.

Тем не менее, по глухим уголкам Мира тьмы рыщут куда более опасные хищники, нежели пумы или медведи. Отверженные скитаются по земле, сражаясь за территорию и защищая её от всякого, кто осмелится угрожать им – и они борются не только друг против друга, но и против врагов из мира духов, Азлу, Бешилу, Чистых и мириада других противников, порождённых миром после заката Пангеи.

Несмотря на опасность – а может быть, даже благодаря ей, – оборотни продолжают посещать эту область, чтобы подыскать себе территорию и забрать те плоды, которые она предлагает. Мало того, недавние проблемы этого региона и их последующее разрешение привели к зарождению новой "золотой лихорадки", сопровождающей открытие новых территорий. Скалистые горы – практически идеальное место для новой стаи, желающей найти себе место и взять судьбу в свои руки.

Тема

Сеттинг Скалистых гор пропитан атмосферой *новых возможностей*. Не так давно равновесие сил в этой области изменилось в результате изгнания опаснейшего Идигама, и теперь перед оборотнями лежат новые территории – куда больше, чем выжившие Отверженные могут занять собственными силами. Существует немало духовных ресурсов, которые необходимо найти и использовать себе на благо, как существуют и влиятельные союзники, расположение которых только предстоит завоевать, и невысказанные загадки, которые необходимо постичь. Дух исследований и первопроходчества в его первоизданном виде некогда лёг в основу тех частей сеттинга, которые были основаны силами простых смертных. Теперь он ведёт и Урата, и они собираются на территории Скалистых гор, чтобы утолить распалённый им пыл.

Рука об руку с темой новых возможностей идёт и центральная тема **Werewolf**: тема ответственности и последствий. Длинная, переменчивая история этой области несёт на себе печать мира духов, недоступную взору смертных. Немало проблем принесло одно лишь вторжение изгнанного Идигама. Теперь, когда оборотням удалось избавиться от этой угрозы, они должны взять на себя ответственность за благоустройство тех территорий, которые они завоевали в ходе этого конфликта. Они должны защищать свои новые земли от всевозможных опасностей, с которыми им уже приходилось сталкиваться прежде, и помнить о неизбежности последствий, которые способен повлечь каждый шаг на территории Скалистых гор.

Атмосфера

Большинство новоприбывших оборотней разделяют общее настроение *напряжённого ожидания*. Вне зависимости от того, будут ли персонажи матёрыми оборотнями, которые верят в незаменимость своих талантов, или молодыми волками, только-только прошедшими инициацию, или даже блуждающими изгоями, решившими начать всё с начала, Скалистые горы предлагают им равные шансы проявить себя перед лицом неизвестной угрозы.

Вместе с тем, самыми выразительными, всеохватывающими сторонами хроник, развивающихся в этой области, остаются взаимные подозрения, осторожность и постоянное напряжение. Урегулирование и устранение всего одной, пусть даже серьёзной проблемы не означает обретения безопасности на всей территории Скалистых гор и её превращения в первозданный рай. Местные оборотни хорошо это понимают, и они ведут себя с максимальной осторожностью, возвращая себе территорию, с которой они были изгнаны уже очень, очень давно. Стоит ли напоминать, как много новых угроз появилось в Скалистых горах за то время, пока внимание оборотней было сосредоточено на других проблемах.

Кроме того, один лишь факт, что эта область предоставляет оборотням обширную территорию, на которой им будет где развернуть свою деятельность, не означает, что каждая её часть равнозначно крупна и желанна. Отнюдь – конкурирующие стаи пытаются поднять самые богатые территории под себя и нередко приходят на одно и то же место одновременно, что неизбежно влечёт за собой череду конфликтов. Конечно, соперники могут заключить перемирие, чтобы разобраться с проблемой, затрагивающей их общие интересы. Однако стоит задаться вопросом: как долго продержится такая взаимовыручка? Стая, проникшая на территорию конкурирующей группировки якобы для разрешения общей проблемы, может просто использовать эту возможность для того, чтобы отвлечь своих соперников от подготовки к отпору.

Краткий обзор истории края

История взаимоотношений между смертными и сверхъестественными обитателями Скалистых гор на протяжении долгого времени оставалась непрерывным циклом благоприятных возможностей, обещаний, взлётов, падений и периодических обновлений. Разрозненные группы существ проходили этот цикл в той или иной его форме, нередко добиваясь успеха за счёт конкурентов, деятельность которых уже вошла в фазу спада. Предательства и взаимные разочарования постоянно сопутствовали их соперничеству, хотя иногда оппоненты заключали и хрупкое перемирие, чтобы затем годами ждать новых поворотов этого цикла.

Ранняя история

Первые заметки по истории Колорадо принадлежат перу французского исследователя Ля Салле, который объявил своей всю доступную землю к востоку от Скалистых гор в 1682 г. По стопам Ля Салле отправлялись многие – и всё же этот край оставался отрезком дикой земли до тех пор, пока Соединённые Штаты не приобрели его через Луизианскую покупку в 1803 г. Вскоре после этого офицер армии США Зебулон Пайк инициировал уже более основательное изучение Колорадо. В 1825 г., когда добыча меха и трапперство в регионе достигли своего пика, он наконец перестал быть глухим уголком для

исследователей и искателей приключений. А когда американские поселенцы двинулись на запад, некоторые из носителей крови волка мигрировали вслед за ними – и нет никаких сомнений, что вместе с ними отправились настоящие оборотни. Новоприбывшие представители рода Урата обнаружили в этих землях и старых оборотней, которые обитали на территории Колорадо задолго до их прибытия. Встреча местных и чужеземных оборотней позволила сформировать нечто вроде культурного обмена между их племенами, которые ранее могли общаться только благодаря редким посланникам или спиритическим методам коммуникации. И тем не менее, большинство столкновений местных и чужеземных Урата оканчивались борьбой за богатую, неразработанную территорию. Впрочем, эта борьба мало чем отличалась от конкуренции между людьми, с которыми жили и путешествовали Урата.

Невзирая на то, что на протяжении 1850–ых белые поселенцы в огромных количествах прибывали на территорию Колорадо (благодаря приобретению американским правительством ряда соседних земель в округе Техаса, а также завоеванию ещё более обширных земель в Мексике), коренные племена ютов и арапахо жили здесь с незапамятных времён. Занимаясь преимущественно кочевой деятельностью, арапахо часто останавливались в районе Ручья Черри неподалёку от современного Денвера. Они поддерживали торговые отношения с белыми, которых они называли "народом пауков" из-за их страсти к дорогам и высоким заборам. Первоначально торговые и житейские отношения между аборигенами и поселенцами складывались весьма удачно – пока обнаружение золота в 1858 г. не перевернуло всё с ног на голову.

Золото превратило Денвер в большой, процветающий город, который в конце концов стал столицей всего Колорадо. Сюда стекались всё новые и новые поселенцы – и хотя юты отчаянно сражались за возвращение родной земли, у них не было ни единого шанса выстоять против войск США. К началу 1880–ых они были разгромлены и согнаны в резервации. Та же судьба ждала представителей арапахо, конфликт с которыми привёл к Бойне на Сэнд-Крик, во время которой солдаты армии США перебили 163 индейца из племени арапахо на территории, которую они поклялись защищать. И хотя оборотням, оказавшимся по обе стороны этого конфликта, участвовать в нём хотелось не больше, чем оказаться меж двух баранов, дерущихся за одну овцу, оградиться от него целиком они попросту не могли. Процветание белого человека за счёт здоровья природы и продвижение одной культуры за счёт другой наложило несмыслимый отпечаток на спиритическое состояние области, и Урата приходилось иметь дело с самыми худшими проявлениями их влияния.

Тем не менее, по-настоящему погрузиться в конфликт им пришлось только после того, как белые поселенцы обратили внимание на "проблемы", связанные с местной популяцией волков. За следующие 60 лет они уничтожили почти всех волков Колорадо при поддержке и спонсорстве со стороны правительства. И местные, и чужеземные оборотни – особенно из числа Охотников во тьме, – с равным усердием защищали своих дальних родственников: одни из жалости, а другие – в попытке спасти идеальный камуфляж для передвижения по Колорадо. Во время этого противостояния логова некоторых вервольфов даже вошли в фольклор смертных в качестве "дурных мест". И всё же, когда стало очевидно, что удача от них отвернулась, оборотни были вынуждены перейти в глухую защиту.

Тем временем, золотая лихорадка, начавшаяся ещё в 1858 г., в конечном счёте пришла к завершению, поставив весь процветающий Денвер под угрозу превращения в

призрачный город. К счастью, вскоре после этого строительство Тихоокеанской железной дороги в окрестностях Денвера подтолкнуло людей к основанию новых поселений и организации шахтёрской деятельности, что позволило местным забыть о своих опасениях. С оживлением Денвера в область стали стекаться новые иммигранты, и вскоре он стал одним из крупнейших городов во всех Скалистых горах. Проекты по украшению города обеспечили Денвер зелёными насаждениями, а городской зоопарк был преобразован в зоологический сад. Появление железной дороги привело к процветанию Железных ваятелей, однако извлечь из этого выгоду удалось и другим. Так, Азлу смогли превратить важнейшие железнодорожные станции в ключевые опоры для укрепления Вуали, а духи самой железной дороги сумели одолеть (и почти истребить) необузданных духов дикой природы, которые процветали до тех самых пор, пока территория Колорадо не потеряла свою независимость.

Поздняя история

С улучшением состояния региона благодаря появлению железной дороги города также начали увеличиваться. К 1940–ым Денвер перешёл к новой форме индустрии – военной промышленности. Академия воздушных сил основала в Денвере собственный штаб, а за ней последовало и Командование воздушно–космической обороны Северной Америки. Окрестности предоставляли идеальные условия для основания военных баз. Следом за ними в Денвере и его округе появились компании, занимающиеся оборонной промышленностью, такие как Болл Аэроспейс Текнолоджис и Мартин Мариэтта. Вслед за военной промышленностью в Денвер пришёл и нефтяной бизнес, приведший к экономическому буму, который продлился вплоть до середины 1980–ых. С его окончанием всё растущее число людей стало появляться на западе, принося с собой и новые проблемы. Вероятно, самой большой из первоначальных проблем оказалось появление вампиров. Эти создания были ничуть не сильнее местных Урата, но они оказались куда агрессивнее большинства из них и хотели избавить город от оборотней. Им не нужно было бороться за территорию, поскольку для этого им достаточно было просто купить городскую землю и лишить её всякой привлекательности для духов, тем самым вынудив сдаться даже самых упорных Урата. И это вполне удавалось даже тем, кто не знал о существующих в городе оборотнях. Что же до тех кровососов, которые понимали, с чем им пришлось столкнуться, то они запускали когти в серебряную, железнодорожную или даже военную промышленность, уверенные в том, что уже очень скоро им удастся выдворить этих "Люпинов" из города всех до одного.

И хотя далеко не всякий вампир был так активен и столь решительно настроен избавить город от оборотней, всё же некоторые из них пытались сделать это своими руками. Среди тех, кому удалось подойти к этой цели ближе других, была вампирица по имени Марианна, обладавшая наследством железнодорожного барона и потратившая своё состояние на приобретение товара из нескольких серебряных шахт. Марианна не только отличалась умом, находчивостью и силой, но и обладала сверхъестественно обострёнными чувствами – в той же мере, что и любой из оборотней. Она полагала, что ей достаточно обеспечить своих бессмертных потомков и слуг серебряными пулями, и весь Колорадо будет принадлежать ей уже через несколько месяцев. К счастью, оборотням удалось поймать Марианну прежде, чем она успела привести этот план в исполнение, и местные кровососы до сих пор пересказывают историю о её гибели в качестве

показательного урока о том, к чему может привести война с оборотнями. Некоторые вампиры могут по-прежнему называть города Колорадо родными, однако они стараются держаться в тених и по возможности избегают конфликтов с вервольфами.

Куда более страшная неудача постигла местных Урата в конце 1970-ых. Именно в это время по всему миру начали появляться жуткие, непостижимые Идигамы, однако нигде их возникновение не привело к столь неожиданным и разрушительным последствиям, как в Скалистых горах Колорадо. Ужасающий Идигам, которого духи именовали только как Гурдилаг, нашёл путь через теневой мир в самый центр Денвера. Местные оборотни никогда не видели ничего подобного, и хотя они боролись изо всех сил, ни одно известное им оружие не брало Гурдилага. Этот Идигам действовал через слуг, которые были либо его агентами, либо попросту отколовшимися частями его собственной личности. Агенты просачивались в общество из пульсирующего локуса, который Гурдилаг сделал своим убежищем. Всякий раз, когда оборотням удавалось победить кого-либо из агентов, павшего тотчас же заменяли новые (и ещё более крепкие) подданные Гурдилага – причём иногда это происходило прежде, чем выжившим удавалось залечить раны, полученные от погибшего.

Самого Гурдилага почти никогда не видели, за исключением нескольких жутких случаев проявления его искажённой формы в материальном мире. Однако его агенты стремительно распространялись по всему городу, захватывая локусы с единомыслием, свойственным членам одного улья. Оборотни, выступавшие против них, либо погибли и были поглощены, либо, что ещё хуже, подверглись духовному искажению и сами стали агентами Идигама. В конце концов выжившие покинули Денвер все до единого под угрозой превращения в омерзительных, деформированных слуг Гурдилага. Они бросили свои семьи, дома и союзников в мире духов, завоёванных с таким трудом, перед лицом трагедии, которую многие уже сочли неотвратимым истреблением. Так Урата рассеялись по просторам Скалистых гор безо всякого плана на будущее и стараясь попросту выжить в течение следующего месяца, недели или даже ночи. Прежде чем Гурдилаг остановил своё наступление и сосредоточился на укреплении своих жутких владений, его агенты захватили несколько локусов за пределами города. Выжившие Урата так и не смогли вернуть утраченных владений, хотя и прикладывали к этому немало усилий. Те, кто боролся до последнего, просто погибли; те, кто выжил после сокрушительного поражения, предались отчаянию.

И словно этого было мало, череда смертей среди старейшин Урата по всей стране развязала так называемую "Братоубийственную войну", в ходе которой самые амбициозные оборотни вступали друг с другом в сражения за территорию и господство. Местные оборотни, обитавшие в окрестностях Денвера, были вынуждены воевать на два фронта, поскольку оборотни из других районов Скалистых гор столкнулись с беженцами из Денвера. Земли Скалистых гор меняли владельцев с пугающей частотой, и далеко не один из них потерпел поражение из-за простой усталости или междоусобиц между Отверженными, которым уже нечего было терять. В довершение всего, хорошо подготовленные стаи Чистых племён хлынули на территорию Колорадо, воспользовавшись беспомощным положением своих врагов. Они захватили Урата врасплох свирепостью и организованностью своих нападений, начисто вырезав несколько стай Отверженных и отняв у них самые ценные земли.

В конечном счёте это трагическое положение стабилизировалось, приняв патовую форму, поскольку Братоубийственная война начала затихать, оставив оборотней в

ситуации намного худшей, чем они надеялись. К этому времени один из Железных ваятелей, Макс Роман, устал от омерзительной деятельности Гурдилага, оставившей на спиритическом состоянии города ужасающий отпечаток. Впрочем, в такой же степени его утомила борьба между Чистыми племенами и оборотнями, выдворенными на восток в ходе войны. Часть его стаи погибла в войне с агентами Гурдилага, пошатнувшими и его решительность; остальные погибли в сражениях со своими единокровными. Роман понял, что ему нужно сосредоточиться на чём-то другом, и начал поиск. Путешествия привели его в Чикаго, где его ожидал момент эпифании, снова разжёгшей его боевой пыл. Собрав новую стаю, он прошёл тайными, непостижимыми тропами мира духов, которые он до сих пор ни с кем не соглашается обсуждать.

Вернувшись со своими товарищами в Скалистые горы, он организовал встречу с другими оборотнями на горе Арсенал, занесённой в список национального резервата дикой природы. Он рассказал им, кто он такой и что ему довелось преодолеть ради тех, кто не знал, что делать дальше. Затем он сказал, что они могут вернуть и Денвер, и прилегающие к нему территории ещё до следующего полнолуния, если собравшиеся Урата согласятся забыть о своих разногласиях и сомкнуть ряды. Первым и самым явным противником этой идеи, поначалу казавшейся просто безумной, стала представительница Грозных владык по имени Рэйчел Сноу, однако даже она согласилась пойти за ним, когда Роман открыл ей то, чем наградила его пройденная дорога. То было проклятие Гурдилага. Другие вервольфы быстро влились в его команду, а некоторым из них удалось убедить в ценности его предложения даже тех упрямых Урата, которые не явились на призыв Романа.

Прежде, чем наступило следующее полнолуние, Роман и Сноу возглавили всех Урата, откликнувшихся на их зов, и начали настоящий крестовый поход против скверны, распространённой по Денверу Идигамом. Вооружённые тайной древнего и давно забытого проклятия Гурдилага, они быстро расправились с агентами этого жуткого существа. Более того, они захватили локусы даже с меньшим трудом, чем тогда, когда их приходилось завоевывать впервые. Духи, заточённые Гурдилагом, наконец были освобождены. Урата удалось загнать Идигама в его тайное логово, и хотя ужас, который они пережили в этом жутком месте, был неопишуем, они сумели положить конец деятельности Гурдилага. Цена в жизнях и чистоте разума была высока, но в конечном итоге Денвер был освобождён от деятельности Гурдилага и его разрушительного влияния.

Возвратив себе Денвер, выжившие взяли передышку и оценили размер ущерба, причинённого их территории. Опустошённые земли Тени теперь населяли жуткие, обозлённые духи, не желающие иметь никакого дела со своими освободителями. Многие из молодых Отверженных были не в силах справиться с потрясением, а некоторые из чужеземцев, недавно прибывших в Денвер, уже собирались отказаться от города как от бесплодной земли. Однако более опытные или, может быть, более упрямые оборотни взяли ситуацию в свои руки и даже перед лицом вероятного поражения повели свои стаи в самые жуткие части города. Они стали искать места, пострадавшие от воздействия Идигама, и посвятили себя их восстановлению, а порой – даже укреплению.

Теперь, когда борьба с Идигамом закончилась, местные оборотни находятся в самом начале нового цикла истории. Хотя большая часть повреждений, нанесённых им павшим врагом, не восстановлена до сих пор, впереди их ждёт новая эра омоложения и процветания. Городские территории, в которых им некогда так упорно отказывали, теперь открыты для новых хозяев, а опасности, которыми они прежде пренебрегали, ждут своих

победителей. Теперь уже новая, ещё более кровавая золотая лихорадка готова принять в свои объятия любую стаю Урата, которая чувствует в себе достаточно сил и храбрости, чтобы объявить себя повелителями той или иной территории.

Ключевые места

Череда конфликтов и возрождений превратила Скалистые горы в одну из самых суровых и страшных земель, которыми могут заинтересоваться вервольфы. Ниже представлен обзор самых лучших мест этой территории, включая препятствия, которые необходимо преодолеть, чтобы завладеть ими. Возникшие задолго до того, как первый волк или человек ступил на эту землю, Скалистые горы до сих пор остаются неувядающим символом красоты природы, и соперничество Урата в борьбе за этот удивительный край всегда отличалось особой жестокостью.

Дикие земли

Передовой хребет Скалистых гор, расположенный на восточном склоне, покрывает основную часть территорий, принадлежащих Охотникам во тьме. Безусловно, он привлекает и множество Грозных владык, поскольку именно это место нередко становится источником самых грозных погодных условий во всей стране. Многие стаи Владык контролируют территории среди горных вершин – куда выше тех областей, которые принадлежат Охотникам. Предгорья Скалистых гор привлекают и Железных ваятелей, поскольку они находятся достаточно близко к городу, чтобы предоставить им доступ к людям, не переставая быть частью Скалистых гор. Западный склон представлен в основном малонаселенными частями Скалистых гор, поскольку соединяется с западной стороной Американского континентального водораздела. Это нейтральная зона в глазах любого из местных Отверженных, поскольку землями здесь может обладать каждый – однако, как правило, такие оборотни не имеют значительной связи с кем-либо в восточном Колорадо.

Настоящей жемчужиной Скалистых гор Колорадо всегда оставался Горный национальный парк, а точнее – самая высокая вершина Лонгс Пик. Местные горы вообще известны внезапными грозами, а Лонгс Пик, будучи самой высокой из них, и вовсе считается одним из самых опасных мест региона. Царство теней здесь усеяно шаровыми молниями, а местные духи нередко прорываются сквозь Вуаль, чтобы сеять хаос среди грозных туч. Грозные владыки контролируют большую часть территорий в окрестностях Лонгс Пик, включая Штормовую ложу, расположенную на его вершине. Они поддерживают тесные отношения с самыми сильными элементарными духами в этой области.

Кроме того, Горный национальный парк служит оборотням одним из самых мощных локусов Северной Америки. На Первом наречии это место принято именовать Сакендар Изи. Сегодня оно находится под защитой стаи, известной как Гордые дети горы. Члены стаи сосредоточили большую часть своих сил на поддержании духовной целостности парка в безукоризненном состоянии, позволяя людям управлять этой местностью и бережно ограждая её от нарушителей. Увы, нападения Чистых племён во время переполоха, вызванного узурпацией Гурдилага, хорошо продемонстрировала местным оборотням, что такая задача не под силу одной-единственной стае. Обладатели территорий в окрестностях Скалистых гор сегодня пытаются заключить соглашение с

ними договор, приведший к этому неестественному спокойствию. Впрочем, в последние годы у оборотней просто не было времени, чтобы как следует изучить этот вопрос.

В соседнем штате Вайоминг располагается необычное горное образование, вздымающееся высоко над землёй и носящее название Башни Дьявола. Вершина этой скалы отличается богатейшей культурной историей, а сильнейшее спиритическое резонирование неоднократно просачивалось сквозь Вуаль именно в этом месте. Поднимаясь над землёй более чем на 5000 футов, этот колоссальный монолит покрыт высокими шестиугольными колоннами с длинными вертикальными трещинами, похожими на следы когтей, оставленные огромным медведем. У подножия монолита находится циклопический вход в пещеру. Атмосфера в этой пещере всегда отличалась пульсирующим ритмом, наводящим на мысль о дыхании самой скалы, хотя все исследования её туннелей приводят лишь в основной зал, будто спиритическая энергия предотвращает проникновение чужаков в глубины пещеры. В самых дальних туннелях пещеры уже очень долгое время дремлет могущественный древний дух, известный как Великий медведь. Предположительно он погрузился в этот величественный сон в начале XIX столетия, не оставив никаких намёков на то, когда он проснётся – если это вообще когда-либо случится.

Гора Медсин, одно из древнейших геологических формирований мира, также находится в штате Вайоминг. Это место обладало священным значением на церемониях племён шайенн и кроу. Не так давно двухсотлетнее "целительское колесо", стоящее на вершине горы, стало известной туристической достопримечательностью. Некоторые считают колесо астрономической диаграммой или чертежом для строительства юрт или типи. Однако оборотни видят в целительском колесе увядшее место, которое некогда было чрезвычайно могущественным локусом, в котором никогда не материализовалась Вуаль. По их словам, некогда даже людям удавалось пройти здесь сквозь неё. Увы, со временем спиритическая природа этого места переменилась, испорченная чужеземной цивилизацией, надвигающейся с востока, и появлением Азлу, присоединившихся к этому наступлению. Превращение колеса в туристическую достопримечательность ещё сильнее укрепила Вуаль, начав постепенное ослабление спиритической силы этого места.

Городской ландшафт

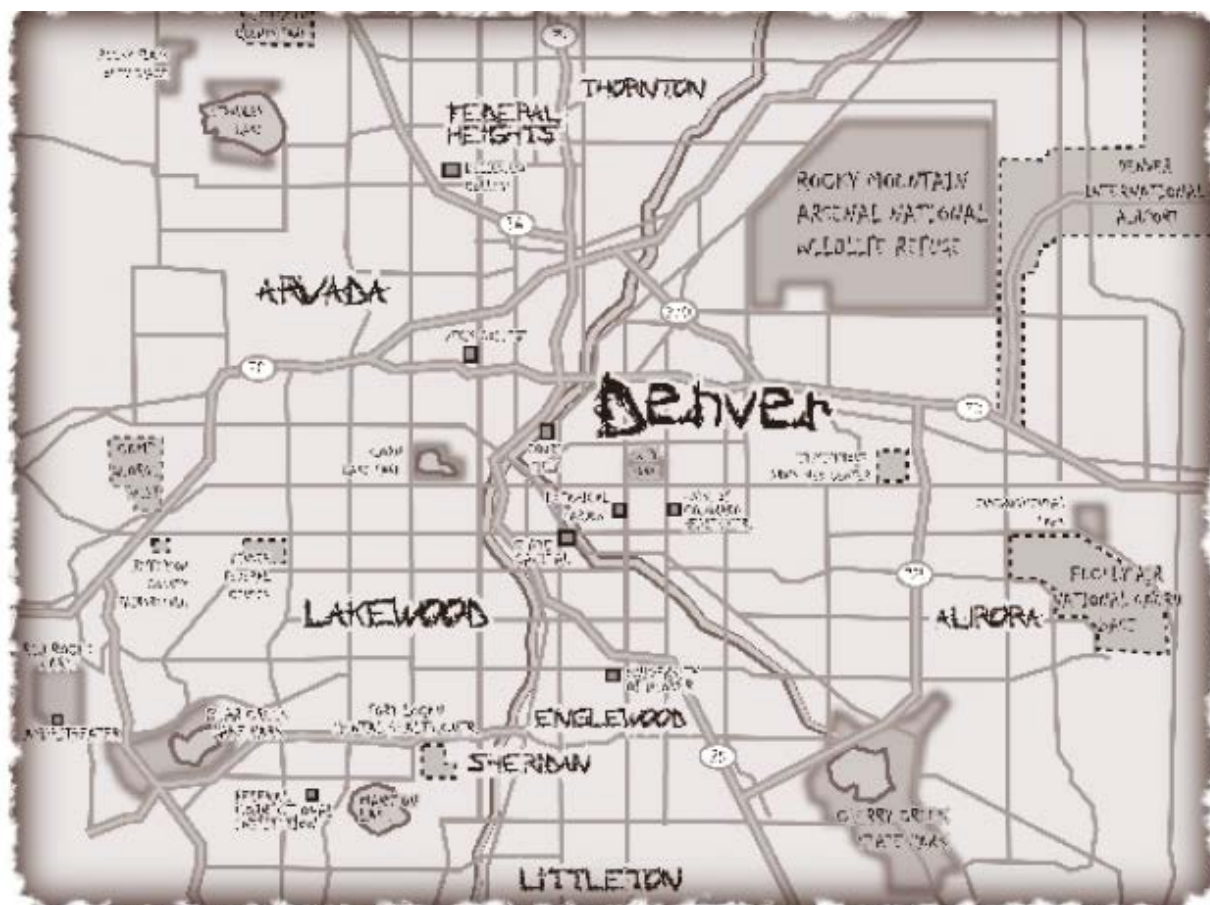
Денвер уже давно стал центром промышленности и урбанистической культуры Скалистых гор Колорадо. Другие города, наподобие Боулдера, Касл-Рока, Колорадо-Спрингс, Форт-Коллинз и Грили служат ему спутниками или просто альтернативными урбанистическими точками. Далеко не все оборотни интересуются городскими территориями, однако многие из них основывают там убежища или просто перебрались туда после недавней истории с Гурдилагом. Во главе этой миграции стоят Железные ваятели и несколько стай Грозных владык, заинтригованных беспокойным темпом человеческой деятельности и появлением духов стекла и стали. А поскольку в Денвере хватает и того, и другого, он служит идеальным прибежищем для оборотней с городским нравом. Кроме того, он обеспечивает лёгкий доступ к предгорьям и Передовому хребту и, к тому же, порой здесь встречаются менее цивилизованные места наподобие крупных парков и небольших клочков дикой местности. Впрочем, они уже изменились под воздействием человеческого "прогресса" и развития цивилизации, и сегодня они уже

попадают под общую категорию "городских" областей. В частности, местные духи действуют совсем иначе, нежели их "природные" сородичи.

Невзирая на то, что денверский городской парк трудно назвать дикой местностью, он покрывает несколько сотен акров земли и включает немало велосипедных трас, лесистых областей, два больших озера и многочисленные сады. Здесь же находится городской зоопарк, в котором живут несколько новых особей белых волков, а также Музей естественной истории. Парк представляет собой идеальный *тур*, поскольку любой вервольф может развернуть в нём деятельность без особых трудов, однако при этом никто не станет осуществлять здесь по-настоящему рискованные проекты из-за большого количества смертных, населяющих территорию.

Столь же привлекательной, хотя и куда более доступной территорией считаются Ботанические сады г. Денвера. Сады занимают две дюжины акров неподалёку от парка Чизман. На их территории произрастают 32000 растений со всего мира, и сконцентрированная в этом месте духовная энергия отличается редкой чистотой. Даже во время узурпации Гурдилага спиритическое состояние этого места было только отчасти травмировано его присутствием. Тайна подобной сохранности известна лишь Максу Роману и Рэйчел Сноу. Как бы то ни было, когда прислужники Идигама были рассеяны, Сады стали мощным источником духовной энергии, и сегодня они доступны всякому, кто готов объявить эту территорию своей.

Когда правление Гурдилага подошло к концу, выжившие Урата вернулись в город и обнаружили, что система денверских горных парков теперь представляет собой едва ли не самую плодородную территорию во всём Колорадо. Конкурирующие стаи уже не раз бросали друг другу вызов, тем самым замедлив восстановление спиритического состояния области резкими и многочисленными переменами в управлении. Тем не менее, эти земли до сих пор остаются желанной добычей. Они покрывают около 14000 акров, представляющих собой смежную систему на границе между городом и его окрестностями. Большая часть парков покрыта густыми лесами, что превращает их в настоящий рай для охотников. Если какой-либо стае удастся подмять под себя эту область, объявить себя её хозяевами и укрепить достаточно крупную часть территории в пределах этой системы парков, их вознаграждение будет поистине колоссальным.



Колорадо–Спрингс – город средних размеров, в котором проживают несколько сотен тысяч человек. В нём расположены несколько военных баз, включая Форт–Карсон, авиационные базы ВВС Петерсона и Шривера, а также Академия воздушных сил. Здесь расположена и Шайеннская горная станция ВВС, предоставляющая место нескольким военным командам наподобие Командования воздушно–космической обороны Северной Америки. Хотя ни один оборотень не обладает влиянием непосредственно в пределах этого комплекса, некоторые из них (подчиняющиеся самой Рэйчел Сноу) имеют достаточно тесные связи с определёнными вооружёнными группировками, а потому способны не отставать от нововведений, затрагивающих судьбу всего региона.

За пределами Колорадо–Спрингс находятся парк и музей естественной истории под названием Сад богов, который также служит нейтральной зоной, на которой встречаются городские стаи Урата. Прежде всего он известен тем, что включает большинство горных формирований штата и в сумме покрывает более 1300 акров. Атмосфера этого места позволяет держать смертных посетителей территории в спокойном, расслабленном состоянии, что, в свою очередь, помогает им смягчить духов, обитающих в этом месте или живущих возле домов местных Урата, которые в обратном случае реагировали бы на человеческие эмоции. Хотя умиротворяющий эффект области периодически пропадает, местные оборотни следят за тем, чтобы вся территория в целом оставалась местом гармонии и мира.

К северо–западу от Денвера расположен Боулдер, служащий домом приблизительно 95000 человек. Урата, живущие в этом месте, известны своим спокойствием – очень *странным* спокойствием. И хотя нельзя утверждать, что вампиры, Азлу, Бешилу и представители Чистых племён не заинтересованы в этом городе, всё же эти создания – если они вообще участвуют в городской деятельности – стараются держать своё

присутствие в тайне. Такое положение дел сохранялось в городе ещё в те времена, когда город впервые привлёк внимание местных Отверженных. Тем не менее, это качество трудно назвать преимуществом города, учитывая, что Гурдилаг постарался уничтожить всех сверхъестественных обитателей города, угрожавших его намерениям, ещё до того как нацелился на Денвер.

Самый северный город Колорадо, Форт–Коллинз, служит штату мостом между городскими территориями Колорадо и штатом Вайоминг. В прежние времена многие стаи использовали его в качестве точки сбора во время охот на землях Вайоминг. Увы, теперь город и его окрестности стали чем–то вроде приюта для оборотней из Чистых племён, которые используют его для того, чтобы организовывать собственные охоты. Что касается самого Денвера, большинство старых территорий сегодня снова открыты для всякого, кто пожелает взять их под контроль. Более того, свободных территорий здесь больше, чем стай, которые могли бы занять их. Подобная непропорциональность заставляет Урата беспокоиться, что группировки Азлу и Бешилу или племена Чистых успеют занять эти земли раньше, чем это сделают союзники Урата. Если это действительно произойдёт, свободные территории могут стать идеальными точками сбора для нападений на земли Отверженных (подобно тому, как это произошло в Форт–Коллинзе).

Конфликты в Скалистых горах

Проблемы, стоящие перед местными и чужеземными оборотнями, обитающими в Скалистых горах, главным образом попадают под три категории. В первую очередь нужно упомянуть внутренние конфликты, основанные на распрях Урата и территориальной борьбе амбициозных оборотней за недавно освободившиеся земли. Также нельзя забывать о всё ускоряющейся динамике социальных взаимоотношений между оборотнями, поддерживающими Макса Романа, и Урата, согласными с Рэйчел Сноу. Такая динамика разделяет местное общество Отверженных на два диаметрально противоположных лагеря.

Второй ключевой конфликт основан на внешнем противостоянии, который повсеместно встречается в любых землях Урата. Он включает борьбу против Чистых, попытки смягчить разрушительное безумие Бешилу, сопротивление спиритическим нападениям Азлу, поиск недружелюбных Наездников и изгнание беглых духов назад сквозь Вуаль, которой они принадлежат. Кроме того, Отверженным приходится бдительно следить за любыми свидетельствами, которые могут указывать на недобитых агентов Гурдилага.

Из этого конфликта вытекает и третий – борьба за гармонию и сохранность мира духов, отражающего физические территории оборотней. Узурпация Гурдилага оставила неизгладимый след на спиритическом образе Денвера и его окрестностей, и Отверженным только предстоит оценить ущерб в его полном объёме. Кроме того, их бегство из города и окружающих территорий окончилось тем, что многие союзники из мира духов оказались захвачены или уничтожены, что вызвало понятную ярость у их товарищей из Тени. Кроме того, междоусобицы и ожесточённые схватки с Чистыми племенами отнюдь не способствовали улучшению положения. В этом свете достаточно вспомнить, что обитатели Тени никогда не были по–настоящему дружелюбны к Урата, и станет ясно, что несмотря на богатые возможности, ожидающие смелых Урата на территории Скалистых гор, в наши дни эти земли опасны и непредсказуемы.

Внутренний конфликт

Одна из самых распространённых проблем, с которыми приходится сталкиваться Урата, заключается в их соперничестве с другими семьями оборотней. Узурпация Гурдилага порвала многие связи и родословные, с которыми взаимодействовали местные оборотни. Немало тех, кто знал правду о местных семьях Урата, погибли, и новые оборотни зачастую рождаются без покровителей, способных присмотреть за ними. В наши дни представители каждого племени сделали своей первостепенной задачей определить местонахождение всех носителей крови волка как потенциальных родителей новых Урата – а это задача из тех, которые легче поставить, чем выполнить. Кроме того, соперничество за территории, на которых могут жить носители крови волка, заставляют местные стаи сражаться в конфликтах, сущность которых они даже не могут постичь в полной мере.

Некоторым оборотням – особенно из числа оппортунистов, которые прибыли после изгнания Гурдилага – установление семейных отношений для передачи собственного наследия будущим поколениям кажется даже более важным, чем поиск потенциальных родственников, с которыми они потеряли связь на территории Денвера. Обычно это не порождает конфликтов с другими Отверженными, но если оборотень попытается самовольно начать размножение в семейной линии, скреплённой кровью кого-либо из местных, такой поступок вызовет гнев у локальных Урата. Равным образом, давние враги могут вызвать друг у друга неутолимую жажду мести, просто попробовав настроить против него членов его семьи вместо того, чтобы напрямую нарушать запрет на братоубийство, продиктованный Клятвой Луны. Когда такие конфликты наконец затихают, разные племена начинают вырабатывать разные модели реакции на подобные ситуации.

Так, Кровавые когти предпочитают принимать в свои семьи крепких, дисциплинированных людей с агрессивным мировоззрением. Особое предпочтение они делают полицейским, сёрвайвелистам или потомкам воинов арапахо. Костяные тени подыскивают себе семьи с религиозным или духовным мировоззрением, от "натуралистов" до прямых наследников племени ютов. Охотники во тьме также испытывают особую любовь к арапахо, однако интересуются и городскими жителями, предпочитающими оставаться на границе общества и природы. Железные ваятели интересуются почти всеми, от самых сильных представителей низших классов до наследников железнодорожных баронов, которые некогда позволили Денверу превратиться в такой процветающий город (примером такой семьи может стать родословная Макса Романа). Грозовые владыки предпочитают различные подходы, подыскивая себе помощников среди самых разных городских слоёв – от подрядчиков, работающих на вооруженные силы США (вроде небольшой семьи Рэйчел Сноу) до честолюбивых мистиков, происходящих из коренных племён Колорадо.

Помимо семейных проблем, оборотням приходится иметь дело с социальным напряжением, лежащим в основе любой деятельности Урата в сердце Скалистых гор. Ни в одном другом месте социальные отношения не играют такой важной роли и не влияют на поведение местных оборотней в такой мере, как в Денвере, опустошённом недавней борьбой с Идигамом. В Денвере родилось больше оборотней, чем в любом другом городе Запада, и хотя об угрозе перенаселения не может идти и речи – даже в пределах города существует огромное количество территорий, только и ждущих своих владельцев, – всё

же нельзя отрицать тот факт, что ни уцелевшие старожилы, ни новоприбывшие оборотни не могут действовать в Денвере без оглядки на окружающих. И хотя это означает, что в трудные времена любая стая может рассчитывать на поддержку соседей (как это проиллюстрировало коллективное низвержение Гурдилага), всегда следует помнить, что окружающие постоянно ждут от других Урата малейших проявлений слабости, которые позволили бы им напасть на соседей и присвоить их территории. Конкуренция и постоянная необходимость демонстрации силы стали фундаментальными аспектами жизни Урата в Скалистых горах, и когда в здешних кругах возникает необходимость решить по-настоящему важную проблему, оборотни могут разделиться на диаметрально противоположные лагеря. Такое уже не раз случалось в истории Скалистых гор, и теперь, с устранением Гурдилага, возникла очередная проблема такого рода. Последний из этих конфликтов вращался вокруг идеалистической распри Макса Романа и Рэйчел Сноу – лидеров военного похода, освободившего территории Денвера от влияния Идигама.

После изгнания Гурдилага из Денвера, Макс выразил надежду, что победа, которую он спланировал, станет первым шагом к достижению его цели – создания единого общества оборотней. Он мечтает об идеальном мире, в котором Отверженные по всему континенту смогут сотрудничать с целью уничтожения любых противников и единогласно примут тех духов, которых оставило незатронутыми убийство Отца Волка. Тем не менее, в глазах Сноу вся эта концепция – лишь слова мечтателя, забывшего о том, по каким принципам работает этот мир. Патрулирование Тени и охрана своей территории требует великой силы, бдительности и самодостаточности, а потому не имеет ничего общего с игрой в дипломатию или поиском компромиссов. В системе, в которой стаи должны будут покидать свою территорию на долгие дни просто чтобы помочь другим, мало что даст Урата, зато нанесёт колоссальный вред слабой стае, которая попытается преодолеть не одну сотню километров через весь континент.

Хотя Роман считает такое отношение к его идее эквивалентным предательству, реакция Сноу действительно отражает ключевой принцип существования этого мира, или, по крайней мере, общества местных Урата. В конце концов, пока одни завоёвывают территорию в Денвере, другие реконструируют и реорганизуют свои стаи, пытаясь возместить потери. Некоторые из выживших наряду с горсткой новоприбывших верят в мечту Романа о глобальном сотрудничестве, но большинство просто зализали раны и возвратили свои территории, чтобы продолжать управлять ими так же, как они делали это до его появления в Скалистых горах. Тем не менее, мало кто из Урата готов в открытую выступить против Романа, а кое-кто даже обрёл уважение в местном обществе именно благодаря учреждению всеохватывающей (пусть даже временной) кооперации между племенами в соответствии с планами этого оборотня. И всё же Сноу видит в его мечте лишь дезориентирование молодняка, которое может принести немало вреда в дальней перспективе. Она выступает против него, потому что так будет лучше для её народа. Она прикладывает немало усилий, чтобы внушить страх и уважение новоприбывшим стаям Урата, явившимся в Денвер для получения территории. Как только она этого добивается, ей остаётся сказать лишь несколько важных слов, которые подтолкнут их к сознательному культивированию самодостаточности.

Многие из здешних оборотней оказываются вовлечены в конфликт между Романом и Сноу. Молодняк из числа чужеземцев, прибывших в Денвер совсем недавно, первое время мыслит общечеловеческими понятиями, признавая, что подход Романа выглядит более привлекательным, поскольку взаимопомощь и кооперация помогают предотвратить

застой и отсутствие целей, свойственные тем стаям Урата, которые слишком сильно сосредоточились на внутренней борьбе. Другим логика подсказывает, что практически невозможно создать грамотную социальную структуру в обществе существ, которых инстинкты заставляют заботиться прежде всего о собственной стае и её территории. Этот конфликт может бушевать бесконечно долго, если только на территории Скалистых гор не появится новая угроза, которая заставит сплотиться оборотней из обоих лагерей.

Внешний конфликт

Хотя сегодня Отверженные могут наслаждаться беспрецедентной свободой и обладают огромным количеством самых разных возможностей на территории Скалистых гор (и особенно в Денвере), их подлинные враги вовсе не собираются прятать клыки и когти. Представители Чистых племён на американском западе куда многочисленнее, чем где бы то ни было во всём мире, а Адские гончие по-прежнему процветают на боли и муках, которые Гурдилаг принёс в Денвер. Коренные духи ещё не пришли в себя после изгнания этого могущественного Идигама, а Азлу и Бешилу достаточно незаметны, чтобы их деятельность было чрезвычайно трудно вычислить.

Чистые племена

Благодаря успешной операции Макса Романа Чистым племенам пришлось сделать паузу и тщательно переосмыслить дальнейший план действий. Однако их ненависть к Отверженным не угасла, а при таком количестве свободных территорий, игнорируемых их конкурентами, которые в данный момент быются друг с другом уже за новые земли, у Чистых племён появилась возможность совершить то, чего они не могли сделать раньше. Они стали проникать в заброшенные или пока ещё не востребуемые территории Денвера и его окрестностей с максимально возможной скоростью. Тем самым они надеются создать огромную точку сбора, откуда позже они смогут напасть на своих вероломных родственников – и куда быстрее, чем племена Луны успеют понять, что происходит. Они планируют воспользоваться беспорядком, который вызвала текущая борьба за восстановление территорий. В конце концов, они уже пользовались таким моментом во время Братоубийственной войны – и с неоспоримым успехом.

Операцией по стремительному захвату земель заведуют Белоснежные лапы, которые взаимодействуют со своими товарищами из других Чистых племён гораздо плотнее, чем в большинстве других штатов. Они возглавляют на удивление эффективную кампанию против самых молодых стай, обитающих на диких территориях вдали от Денвера, пользуясь талантом Огнерождённых к запугиванию и деморализации, а также способностью Королей к выслеживанию одиночек, неосмотрительно удалившихся от безопасной цивилизации. Кроме того, они планируют уничтожение Макса Романа и Рэйчел Сноу, поскольку их стаи – самые влиятельные во всём регионе. Помимо сознательной провокации разъярённых духов на припадки неконтролируемого гнева (прежде всего в тех землях, в которых обитают означенные стаи и в которых участников этих стай можно напрямую атаковать), самые умные и наблюдательные представители Белоснежных лап пытаются вычислить уязвимые точки двух конфликтующих лидеров.

Фанатичные дети Бешеного волка также приложили руку к конфликту в Скалистых горах, в которых так пригодилось их умение незаметно отравлять разум Отверженных всех возрастов. В глазах Огнерождённых Скалистые горы представляют собой бесценное сокровище, и они приходят в ярость от самой мысли о том, что Отверженные доминируют

в этом величественном регионе, хотя обстоятельства постоянно складываются против них. Их важнейшей задачей стал захват локуса Сакендар Изи, которым они правили непродолжительное время где-то в 1990-ых. Они считают, что именно сейчас пробил час вернуть утраченную территорию. Немало Урата, отнявших у них эту землю, погибли от рук прислужников Гурдилага или просто забросили свою территорию, чтобы найти себе другую нишу. Оставшиеся защитники заполнили свои ряды относительно молодыми оборотнями, что в глазах Огнерождённых равнозначно признанию своей слабости – слабости, которой просто необходимо воспользоваться. Сами же представители этого племени не собираются принимать новых участников. Они не отказывают достойным кандидатам на вступление в их ряды, однако их главной целью по-прежнему остаётся ослабление племён Луны для их окончательного разобщения. Таким способом Огнерождённые собираются отомстить своим конкурентам за смерть Отца Волка.

Как бы то ни было, самыми грозными и вместе с тем – самыми незаметными противниками, которых могут повстречать оборотни Скалистых гор, остаются Короли хищников. Вдохновлённые страстными речами Огнерождённых и ведомые грамотным руководством Белоснежных лап, Короли хищников воплощают почти безудержную силу природы, сметая всё, что оказывается у них на пути. Их основными жертвами становятся те оборотни, территории которых лежат за пределами Денвера и других городов этой области, но они с равной готовностью нападают и на других городских вервольфов, которых их братья по Чистым племенам выманивают в первозданную глушь.

Другие угрозы

Азлу ведут свою неприметную деятельность ещё с самых ранних дней развития Колорадо, всё укрепляя и укрепляя стены, разделяющие миры плоти и духа. Железнодорожные бароны Колорадо открыли для пауков дорогу в Скалистые горы, и перебравшиеся сюда поселенцы невольно помогли им создать обстановку, в которой Азлу смогли процветать. Большой частью пауки предпочитают работать незаметно, однако группа Азлу, обнаружившая одинокую или слабую стаю Урата, может решить не заманивать её в ловушку, а вместо этого попросту растерзать их сладкую плоть. В отличие от них, Бешилу Скалистых гор ведут себя в соответствии с примитивными, глубоко животными моделями поведения, и никто из местных Урата попросту не способен предсказать их следующий шаг. Как бы то ни было, со стороны их деятельность выглядит так, словно Бешилу страдают из-за разрушения спиритического состояния Денвера в той же мере, что и сами Отверженные. Хотя Гурдилаг оставил духовную территорию города лежать в руинах и спровоцировал местных духов на хаотические попытки вернуть себе утраченные позиции, его влияние мотивировало к активной деятельности и здешних Азлу. Эта деятельность всерьёз укрепила Вуаль на всей протяжённости города, что вынудило Бешилу принять ответные меры.

Спиритический конфликт

Пройдя через долгие десятилетия (а кто-то сказал бы – столетия) испытаний и унижений, древние духи Скалистых гор обратили свой гнев на более молодых духов и оборотней Денвера, превратив спиритическое отражение города в ещё более жуткое и нестабильное место, чем оно было когда-то. Вследствие узурпации Гурдилага необузданные духи разрушения промчались один за другим по улицам Денвера, потеснив на них духов отчаяния, одиночества и отрешённости. Более того, горные духи

столкнулись с распространением новой скверны, гноящейся в пределах города, и были вынуждены бороться с нарушителями в попытке сохранить земли, по праву принадлежащие им. Сегодня духи обоих типов враждебно встречают Урата – и если новые духи просто хотят предать их болезненной смерти, то горные обитатели Тени хотят наказать Урата за то, что те слишком поздно взялись за очищение вверенной им территории.

Кроме того, Азлу успели в немалой степени укрепить Вуаль, окружающую некоторые части Денвера, потому что Урата попросту не находили времени, чтобы напасть на их гнёзда и выдворить пауков из города. Многие из местных духов пострадали в результате их деятельности и теперь отчаянно борются за возвращение своих земель. Некоторые соглашаются помогать (или просто терпеть присутствие) Урата, если это позволит им вернуться в свои дома, в то время как другие готовы обрушить на них свой гнев, не позволив вервольфам обойтись с ними так, как это сделали прислужники Гурдилага. Вдобавок, многие из этих духов полагались на оборотней задолго до появления Идигама, а потому хорошо помнят, как эти помощники и защитники оставили их на растерзание врагу.

Даже по самым сдержанным оценкам, духовное отражение Скалистых гор сегодня лежит в руинах. Город усеян зияющими пустырями. Стаи Урата нередко оказываются в окружении необузданных духов, самых отчаянных из которых приходится изгонять, а других – с огромным трудом приводить в порядок. Это тяжкий труд, однако кто-то должен его выполнять. Большинство городских духов столь же разумны, что и обитатели других территорий Урата, и пока стая серьёзно относится к своим обязанностям и не пренебрегает своими союзниками, есть шанс завладеть доверием местных духов. В конце концов, оккупация Гурдилага ударила по городским духам с самых неожиданных сторон, и многие из них находятся в том же ослабленном, жалком состоянии, что и люди, пережившие нападение Идигама. Поэтому, нравится это духам Денвера или нет, но они нуждаются в оборотнях для совместного восстановления территорий, к которым они привязаны.

К сожалению, окраины Денвера (и других городов региона) по-прежнему остаются очагами хаоса, в которых ни на минуту не прекращается борьба за влияние. Границы и соглашения постоянно меняются, а любая стая, решившаяся посетить мир духов в этих отдалённых местах, серьёзно рискует жизнями своих участников. Малейшая помощь одной стороне конфликта может вовлечь Урата в самое сердце непрерывной войны, вызвав недовольство со стороны других участников противостояния и создав массу врагов, которые постараются уничтожить стаю. И наоборот, стая, которая провозгласит своё право на управление территорией в этих местах, будет вынуждена постоянно вступать в новые союзы по мере того, как будут меняться границы их территории.

Кроме того, за пределами городов существует немало посёлков и деревень, не говоря уже об отдалённых лесных селениях. Большей частью духи таких населённых пунктов поддерживают хрупкое перемирие с окружающими их духами природы, поскольку у них просто недостаточно сил для объявления полноценной войны. Множество духов, обитающих в крохотных городах Колорадо, попросту не имеют связи с окружающей средой, а потому не привлекают к себе внимания древних духов природы и остаются проигнорированы. Наконец, существуют и жуткие, обозлённые духи, заманивающие неосторожных смертных в ловушку. С последними оборотни предпочитают и вовсе не иметь дела.

Ключевые фигуры

Ниже приведены самые видные и могущественные представители стай Отверженных на территории Скалистых гор. Они могут стать влиятельными союзниками, опасными конкурентами или просто знакомыми персонажами – в зависимости от стиля вашей хроники и вкусов самих игроков.

Серебряный синдикат

Серебряный синдикат – название одной из самых влиятельных стай во всём Колорадо. Возглавляемые Максом Романом, эти оборотни сформировали ядро союза Отверженных, выгнавших Гурдилага из Денвера.

Увы, крестовый поход, положивший конец деятельности Идигама, дорого обошёлся стае Романа, как и предшествовавшие ему события: появление Гурдилага, Братоубийственная война и нападения Чистых племён. В решающей битве выжили только трое из восьми участников Синдиката, которые смогли рассказать, что случилось. Сам Роман до сих пор носит шрамы, полученные в том сражении. Недавно стая пополнила свою численность до более внушительного количества участников, тем самым восстановив своё физическое, экономическое и духовное состояние в надежде осуществить мечту Романа о долгосрочном межплеменном союзе при помощи своих новых союзников. Пока что Серебряный синдикат продолжает накапливать силы, во многом благодаря могущественному локусу, который стае удалось основать в центре города, в высоком офисном здании под названием Аргентум Билдинг. Перечень остальных членов стаи на данный момент включает Ричарда Кэнфилда (Кровавый коготь, Раху), Джейсон "Тичо" Шамплен (Железный ваятель, Итеур), Андреа Уотерс (Костяная тень, Кахалит), Сплетница (Железный ваятель, Иррака), Нежный шторм (Грозовой владыка, Итеур) и Элайза "Вой, бьющий стекло" (Охотник во тьме, Кахалит). Тотемом им служит Серебряный сокол.

Макс Роман

Знак: Элодот

Племя: Железные ваятели

Ментальные Атрибуты: Интеллект 3, Сообразительность 4, Решительность 6

Физические Атрибуты: Сила 4 (5/7/6/4), Ловкость 5 (5/6/7/7), Выносливость 5 (6/7/7/6)

Социальные Атрибуты: Внушительность 4, Манипулирование 5 (4/5/2/5), Самообладание 4

Ментальные Навыки: Образование (Бизнес) 3, Компьютер 3, Расследование 4, Медицина 2, Оккультизм 4, Политика (Урата, Люди) 4, Наука 2

Физические Навыки: Атлетика 3, Рукопашный бой 4, Вождение 2, Огнестрельное оружие 1, Скрытность 3, Выживание 4, Холодное оружие (Клейв) 4

Социальные Навыки: Знание животных 3, Эмпатия (Толпы) 5, Запугивание 5, Убеждение 3, Коммуникабельность 4, Знание улиц 4, Обман 5

Преимущества: Союзники (лидеры местных стай) 3, Союзники (лидер чикагской стаи) 1, Контакты (финансовые и индустриальные компании, телестанции, поставщики продовольствия) 4, Фетиш (Меч–клейв) 5, Вдохновитель, Языки (Первое наречие) 1, Ресурсы 5, Тотем 3, Уклонение в вооружённом бою.

Древний зов: 6

Воля: 10

Гармония: 6

Эссенция/Эссенция за раунд: 15/3

Добродетель: Вера

Порок: Жадность

Здоровье: 10 (12/14/13/10)

Инициатива: 9 (9/10/11/11)

Защита: 4 (во всех формах)

Скорость: 14 (15/18/21/19)

Почёт: Хитрость 5, Слава 2, Честь 4, Чистота 1, Мудрость 1

Дары: (1) Знание имени, Верное слово, Волчья сущность, Смерд лжи, Чутьё ненависти, (2) Единство, Аромат разложения, Слова Луны, Благословение странника; (3) Умиротворяющее присутствие, Проницательность, Истинный лидер; (4) Топливо ярости, Знание пути; (5) Дари и отнимай.

Ритуалы: 5; все описанные в **Главе второй**.

Макс Роман – хранитель множества тайн, не последнее место среди которых занимает история о том, как он обнаружил секрет изгнания Гурдилага. Тем не менее, общие факты его биографии известны всем оборотням Скалистых гор. Он родился в богатой чикагской семье, среди предков которой числится несколько Железных ваятелей. Он утверждает, что среди его дальних родственников были и те, кто избавил Денвер от Марианны и неупокоенных когорт её слуг. Ещё молодым оборотнем он прибыл в Денвер и оставался здесь до тех пор, пока узурпация Гурдилага не заставила его покинуть свой дом. Признав поражение, он вернулся обратно в Чикаго, где его ждало духовное перерождение, придавшее ему сил. Он вновь собрал свою стаю, Серебряный синдикат, и повёл её в самые отдалённые уголки мира духов, чтобы раскрыть тайну проклятия Гурдилага. Затем он вернулся в опустошённые земли Скалистых гор и объединил разрозненные группировки во временное, но чрезвычайно сильное войско.

Роман обладает высоким и сильным телом. Ему уже больше 40, хотя благодаря метаболизму Урата он выглядит на десяток лет младше. Его волосы отличаются пепельным, но насыщенным оттенком. В человеческой форме он носит козлиную бородку. Из одежды Макс чаще всего выбирает дорогие деловые костюмы, однако он всегда одевается в соответствии с ситуацией – а это значит, что на нём можно увидеть всё что угодно, от военного обмундирования до ковбойских сапог.

Роман – влиятельный, харизматичный лидер, идущий к своей мечте: объединению племён Луны под единой эгидой для достижения единой цели. Он действительно верит, что если стаи Отверженных, разбросанные по всему континенту, сольются в единое войско Урата, они сумеют выполнить любую задачу, которую сами же поставят перед собой.

Эхо грома

Как и многие другие стаи, Эхо грома, возглавляемое Рэйчел Сноу, серьёзно пострадало во время последних схваток и поражений в Денвере. Тем не менее, в отличие от множества других стай, она отказалась пополнять ряды своих подопечных оборотнями из других племён. К тому же, Сноу полагает, что единственный способ вернуть себе древние знания, утраченные после убийства Отца Волка, – это вести постоянную борьбу и

беспрерывно подвергать себя новым испытаниям. Ключ к достижению своих целей она видит в обретении персональной силы. Могущество стаи и племени также играет большую роль, однако подлинная сила воина приходит из умения побеждать любыми доступными способами. Она считает планы Романа на объединение Урата в лучшем случае наивной мечтой, а в худшем – и вовсе самоубийственной глупостью. Она поддержала кооперативное устранение Гурдилага и его прислужников только из необходимости, но любой разговор о долгосрочных идеалистических союзах и соглашениях вызывает у неё резкое отторжение. Она неоднократно "обсуждала" этот вопрос с Романом, и только их общая верность Клятве Луны помешала им разорвать друг другу горло к концу любой из тех редких встреч, на которые они согласились явиться лично.

Перечень остальных участников Эхо грома включает ещё четырёх Грозовых владык: Удар грома (также известен как Младший удар) – Раху, Марла Прайс – Кахалит, Сергей "Безмолвная сталь" – Иррака, а Феррара–молния – Итеур. Тотем стаи – Волк, нападающий в одиночку.

Рэйчел Сноу

Знак: Элодот

Племя: Грозовые владыки

Ментальные Атрибуты: Интеллект 4, Сообразительность 5, Решительность 4

Физические Атрибуты: Сила 4 (5/7/6/4), Ловкость 5 (5/6/7/7), Выносливость 5 (6/7/7/6)

Социальные Атрибуты: Внушительность 4, Манипулирование 3 (2/3/0/3), Самообладание 5

Ментальные Навыки: Образование 4, Компьютер 2, Ремесло 4, Расследование 5, Медицина 3, Оккультизм 5, Политика (Урата) 5

Физические Навыки: Атлетика 5, Рукопашный бой 5, Огнестрельное оружие 3, Скрытность 5, Выживание 5, Холодное оружие 3

Социальные Навыки: Эмпатия 4, Экспрессия (Вой) 3, Запугивание (Пристальный взгляд) 4, Убеждение 3, Знание улиц 5, Обман (Инсинуация) 5

Преимущества: Союзники (лидеры местных стай) 2, Уклонение в рукопашной, Здравый смысл, Контакты (подрядчики оборонной промышленности, новые предприниматели) 2, Обезоруживание, Фетиш 2, Вдохновитель, Языки (Первое наречие) 1, Ресурсы 4, Тотем 4

Древний зов: 6

Воля: 9

Гармония: 5

Эссенция/Эссенция за раунд: 15/3

Добродетель: Стойкость

Порок: Гнев

Здоровье: 9 (11/13/12/9)

Инициатива: 10 (10/11/12/12)

Защита: 5 (во всех формах)

Скорость: 14 (15/18/21/19)

Почёт: Хитрость 3, Слава 3, Честь 4, Чистота 3

Дары: (1) Упреждающий рык, Язык без костей, Смерд лжи, Чутьё ненависти, Знание имени, Частичное преображение; (2) Слова Луны, Пыль в глаза; (3) Голос вожака, Серебряная челюсть; (4) Украденная шкура, Подавление бунта.

Ритуалы: 5; все описанные в **Главе второй**.

Рэйчел Сноу происходит из хорошо известной, старинной семьи Грозовых владык. Она родилась в Колорадо–Спрингс, где многие из её родственников занимались различными отраслями оборонной промышленности, а потому имели дома по всему Колорадо. (Некоторые из местных шутят, что за каждую из бомб, взорванных на территории Ирака во время обеих Войн в Персидском заливе, Сноу получили по тысяче долларов). Хотя они и не владеют такими титанами оборонной промышленности, как Боинг или Мартин Мариэтта, принадлежавшие Сноу компании предоставляют каждому из них необходимое вооружение и услуги. Рэйчел искренне верит в важность признания личной ответственности и презирает саму мысль о том, чтобы она была кому–либо что–либо должна. За множество лет она провела не одну экспедицию в окрестности Денвера, нанося точные удары по обитавшим в этих местах подданным Гурдилага, чтобы помешать распространению его узурпации. Её опыт и интеллект сделали Эхо грома неоценимой частью военной политики Макса Романа. Она оказала ему значительную поддержку во время операции по возвращению Денвера, и неудивительно, что её отказ от участия в формировании межплеменного общества оборотней, о котором так мечтал Роман, со стороны выглядел настоящим предательством (по крайней мере, в его глазах). Сама Рэйчел утверждает, что её цель – поддерживать атмосферу непрерывного конфликта. По её мнению, розни между Урата, пережившими это сражение, сделают оставшихся в живых ещё более опытными воинами. Начиная с возвращения денверских территорий, её стая продолжает искать конфликтов и даже сама провоцирует их в тех случаях, когда это необходимо. Нередко она незаметно подталкивает враждующие стороны к обострению розни, а после – щедро вознаграждает победителя.

Члены семьи Сноу – многочисленного клана, объединённого кровью Грозовых владык, – встречаются по всему миру. Сама Рэйчел происходит из родословной, тесно связанной с обитателями Южной Америки. У неё оливковая кожа, тёмные глаза и коротко постриженные, но элегантные волосы (не позволяющие ухватить её в бою). Она носит едва приметные драгоценные украшения, если только не говорить о её ожерелье–фетише.

Рэйчел сильна, уверена в себе и постоянно занята. Она старается достать как можно больше оружия, чтобы сделать себя и свою стаю ещё сильнее. Между тем, в список такого оружия входят уловки и всевозможные хитрости. И хотя в боевой подготовке Сноу не приходится сомневаться, она прекрасно знает, что далеко не все сражения можно выиграть когтями и клейвом. И она давно научилась использовать слова как оружие.

Новая надежда

Одна из идей Макса Романа по учреждению кооперации между племенами Луны заключается в том, чтобы установить контакт с молодыми межплеменными стаями и вдохновить их на завоевание собственных территорий в Скалистых горах. Роман считает, что смесь племенных культур может привести к синтезу новых идей и мировоззрений.

Результатом этой идеи стала межплеменная стая, называющая себя Новой надеждой. Она состоит из новых оборотней, только–только прошедших инициацию и одними из первых откликнувшихся на зов Романа. Макс пытается проиллюстрировать свои идеалы сотрудничества и единства при помощи этих оборотней, в то время как Рэйчел Сноу сделала своей целью заставить их "вырасти и приняться за то, что по–настоящему имеет значение". Что касается самих членов стаи, больше всего на свете они хотят, чтобы

окружающие оставили их в покое, позволим им занять хоть какую-нибудь территорию, заключить союз с более сильной стаей и получить известность в Скалистых горах.

Помимо вожака стаи Джека “Шип Сорокопута” Киннезона, стая Новой надежды состоит из Ардена Картнера (Охотник во тьме, Итеур), Фреда “Шестерёнки” Нивена (Железный ваятель, Иррака), Никки Стоуна (Грозовой владыка, Кахалит) и Эми Девяти когтей (Кровавый коготь, Раху). Они ещё не нашли подходящий тотем.

Джек “Шип Сорокопута” Киннезон

Знак: Элодот

Племя: Костяные тени

Ментальные Атрибуты: Интеллект 2, Сообразительность 2, Решительность 3

Физические Атрибуты: Сила 2 (3/5/4/2), Ловкость 2 (2/3/4/4), Выносливость 2 (3/4/4/3)

Социальные Атрибуты: Внушительность 3, Манипулирование 2 (1/2/0/2), Самообладание 3

Ментальные Навыки: Образование 3, Компьютер 1, Ремесло 1, Расследование (Детали) 3, Окультизм 2, Политика (Встречи) 1

Физические Навыки: Атлетика 1, Рукопашный бой 1, Холодное оружие (Копьё) 2

Социальные Навыки: Эмпатия 1, Запугивание 1, Убеждение 2, Коммуникабельность 1, Обман (Планирование западни) 2

Преимущества: Фетиш (Копьё) 3, Языки (Первое наречие) 1, Медитативное сознание, Наставник 2

Древний зов: 1

Воля: 6

Гармония: 7

Эссенция/Эссенция за раунд: 10/1

Добродетель: Воздержанность

Порок: Лень

Здоровье: 7 (9/11/10/7)

Инициатива: 5 (5/6/7/7)

Защита: 2 (во всех формах)

Скорость: 9 (10/13/16/14)

Почёт: Хитрость 1, Честь 1, Мудрость 1

Дары: (1) Смерть лжи, Чутьё ненависти; (2) Покров от людей.

Ритуалы: 1; (1) Обряд освящения, Разделённое чутьё.

Джек вырос в зажиточной семье среднего класса в Колорадо–Спрингс. Всё, что он знал о своём отце, сводилось к определению “этот парень работал на правительство где-то за рубежом”. По крайней мере, такую версию ему излагала мать. Однажды ночью, когда Джек направлялся домой после рок-концерта в денверском амфитеатре Ред Рокс, он почувствовал, что его кто-то преследует, хотя он так и не смог никого увидеть. Позже, когда он ехал по шоссе, ведущем к дому, в него едва не врезался грузовик, мчавшийся по дороге без фар. Подобравшись ближе, он резко ускорился и попытался взять на таран арендованную Джеком “хонду”. Джеку удалось ускользнуть от удара, однако в тот же момент что-то сильной стукнуло по крыше автомобиля. Заскрежетало железо, и бледная тонкая рука просто вырвала крышу автомобиля. В открывшемся проёме показалось лицо молодой девушки, на вид лет шестнадцати; её глаза пылали красными огоньками, а рот был усеян кривыми, чёрными, бритвенно острыми зубами. Джек потерял управление и

протаранил ближайший забор. На секунду он потерял сознание, а в себя пришёл уже на земле от сильнейшей боли, придавленный этим существом. Прежде чем Джек успел сообразить, что происходит, тяжёлая белая лапа сбросила с него эту тварь, а на её месте появилась голова огромного волка, глядящая на него сверху вниз. На мгновение оно словно замешкалось, а затем укусило его в то же место, в которое ранее впились зубами та девушка. Потом Джек окончательно потерял сознание.

За следующие несколько лет Джек успел поступить в колледж, бросить его, затем – пройти долгий путь через мешанину из неудачных, гнетущих попыток найти работу и наладить отношения с окружающими. Его жизнь выходила из-под контроля и, судя по всему, утягивала вместе с собой его разум, так что однажды ночью он просто сорвался. Он не помнит (или не хочет вспоминать) обстоятельства, приведшие к этому инциденту, как не может ответить и на вопрос, чем он занимался, когда Ярость в конце концов вырвалась изнутри, однако на следующее утро он проснулся в кровати и увидел отца, стоящего рядом с ним. Отец объяснил, чья кровь течёт в жилах его семьи, и признался, что не ожидал, что Джек тоже окажется оборотнем. Он полагал, что Первое превращение должно было случиться гораздо раньше (поскольку он сам превратился в волка в куда более молодом возрасте). Как бы то ни было, после этого жизнь Джека кардинально изменилась. Он попытался вернуться в школу и скомпенсировать ей суровые тренировки, которыми изнурил его отец, однако в конце концов снова сорвался. Нужно было выбрать что-нибудь одно, и его отец (носивший ритуальное имя Медвежий череп) оказался несколько убедительнее школьного психолога.

После Обряда инициации Джек немало удивил своего отца, присоединившись к межплеменной стае Новая надежда вместо того, чтобы остаться в стае отца, как надеялся сам Медвежий череп. Джек назвал это шансом показать другим племенам древние пути, известные Костяным теням. И всё же отец до сих пор подозревает, что на самом деле Джек захотел убежать подальше от него, хотя он и держит эту печальную мысль при себе. Он даже подарил своему сыну небольшой фетиш в форме короткого копья, отметив тем самым завершение его Инициации.

Теперь Джек пытается уравновесить состояние миров, на границе которых он существует. Члены стаи видят в нём своего лидера – и не столько из-за его покровительства, сколько по той причине, что Джек – прирождённый руководитель. Он далеко не самый мудрый (как Арден), умный (как Никки), сильный (как Шестерёнка) и быстрый (как Эми) член стаи, однако он видит, как лучше всего использовать силы своей команды и создать нечто большее, нежели может представить сумма его составляющих. Среди участников Новой надежды он наиболее "человечен", поскольку имеет довольно уравновешенное пригородное воспитание. Ему даже удаётся найти время, чтобы взять один-два урока в семестр, чтобы попытаться получить степень в области психологии. Он знает, что никогда не сможет учиться в медицинской школе или практиковать свои знания, но он хочет закончить своё обучение. Джек терпеть не может незавершённых дел.

Недавно Джеку стукнуло тридцать, хотя он выглядит несколько старше. Он одевается в тёмное и предпочитает любимый кожаный жакет, который пережил все его приключения в роли оборотня. У него преимущественно серые волосы и пронзительные синие глаза. Он постоянно оглядывается, стараясь отследить любые перемены в обстановке, а в особенности – перемещения своих товарищей. В форме волка он приобретает мех насыщенного белого цвета.

Джек – мыслитель и планировщик. Само собой, в нём достаточно страсти и пламени, разжигающего пыл всех Урата, однако он компенсирует его волей и сообразительностью. Окружающие слушают, что он говорит, потому что он всегда может взять за основу их неоспоримые таланты и объединить их в новую, неожиданную силу. В то время как любого из них можно назвать грозным соперником, только Джек может превратить их во что-то большее. Хотя стая испытывает к нему огромное уважение, Джек относится к себе с большей требовательностью, чем кто бы то ни было. Будучи лидером стаи, он принимает любой провал как личное поражение, в то время как победы он относит на счёт всех участников стаи. Он надеется когда-нибудь обрести достаточную уверенность в своих силах, чтобы выйти из тени отца и показать, на что он способен в действительности.

Красные ножи

Во многом Красные ножи – пример идеальной стаи Отверженных. И речь не только об их привязанности к высоким целям, но также об их амбициях, связанных с территорией, охотой и текущими проблемами. Ножи и их родственники живут на плодородной земле, собственноручно выращивая себе пищу и охотясь лишь для игры, хотя с восходом особенно яркой луны Ножи выходят поохотиться и на другой вид добычи. Будь это злобный дух в теле медведя или группа туристов, нарушившая правило "брать с собой только впечатления, оставлять после себя только следы", Красные ножи преследуют злоумышленников с неописуемым рвением.

Красные ножи поддерживают договор с Эхом грома. Ножи всегда готовы прийти стае Рэйчел на помощь, однако взамен Эхо должно обеспечить их экипировкой, к которой в иных условиях они не имели бы доступа. За оборудование стая должна расплачиваться кредитами и деньгами, собранными с человеческих жертв, которых им пришлось убить, хотя иногда они просто оказывают Эхо те или иные услуги. На протяжении своей истории Ножи работали и с другими стаями оборотней, выступая в качестве временных защитников в тех случаях, когда эти стаи выходили за пределы своей территории. Тем не менее, им не нравится использовать свои таланты ради приобретения столь низменного ресурса, как деньги, а потому они появляются на чужих территориях только тогда, когда их казна опустела или когда у представителей стаи возникла нужда в особой экипировке.

Помимо лидера стаи, который называет себя просто Командиром, стая Красных ножей состоит из четырёх Кровавых когтей: Пехотинца (Раху), Фантома (Иррака), Смотрителя (Иррака) и Хлопка (Кахалита). Тотем стаи – Бегущий волк. Красные ножи обитают на маленьком, едва заметном горном образовании на границе между Вайомингом и Колорадо.

Командир

Знак: Кахалит

Племя: Кровавые когти

Ментальные Атрибуты: Интеллект 2, Сообразительность 3, Решительность 4

Физические Атрибуты: Сила 3 (4/6/5/3), Ловкость 4 (4/5/6/6), Выносливость 4 (5/6/6/5)

Социальные Атрибуты: Внушительность 3, Манипулирование 3 (2/3/0/3), Самообладание 3

Ментальные Навыки: Образование 1, Ремесло (Автомобили) 3, Расследование (Жесты) 1, Медицина 1, Оккультизм 1, Наука 1

Физические Навыки: Атлетика (Метание) 3, Рукопашный бой (Запрещённые приёмы) 3, Вожделение (Пересечённая местность) 1, Огнестрельное оружие (Винтовки) 4, Кража 2, Скрытность (Камуфляж) 2, Выживание (Навигация) 3, Холодное оружие (Ножи) 2

Социальные Навыки: Запугивание 3, Убеждение 2, Обман 2

Преимущества: Контакты (сёрвайвелисты, военные ветераны) 2, Языки (Первое наречие, русский, испанский) 3, Ресурсы 2, Тотем 2

Древний зов: 3

Воля: 7

Гармония: 5

Эссенция/Эссенция за раунд: 12/1

Добродетель: Стойкость

Порок: Гордыня

Здоровье: 9 (11/13/12/9)

Инициатива: 7 (7/8/9/9)

Защита: 3 (во всех формах)

Скорость: 12 (13/16/19/17)

Почёт: Слава 3, Чистота 1

Дары: (1) Проклятая резьба, Верное слово, Понимание стаи; (2) Единство, Болевой порог; (3) Голос вожака.

Командир занимается не слишком завидным делом: он возглавляет беснующуюся банду оборотней, до отвала перегруженных тестостероном. Но именно это в своей стае ему и нравится. Командир дважды занимал должность среди морских пехотинцев. Однажды, во время Войны с наркотиками, он принял участие в "неофициальной" миссии в Колумбии, в ходе которой потерял всех своих людей под вражеским огнём. Получив множество пулевых ранений, он неожиданно прошёл через Первое превращение, обнаружив себя в теле идеальной машины для убийства, которой он всегда хотел быть. Когда он пришёл в себя, его с ног до головы заливала кровь, а вокруг лежали растерзанные тела преступников. Он вернулся в Штаты, где его без лишнего шума отправили в отставку. Если бы речь шла об официальной миссии, его бы отправили под трибунал. Как бы то ни было, только уйдя в отставку, он узнал остальную часть правды о том, кем он стал.

Командир не испытывает никакой привязанности к традиционным оружием старины: ни мечи, ни копыя никогда не привлекали его внимания. Иногда он скучает о перестрелках и запахе пороха, но даже он не может заставить себя стоять на месте и стрелять в противника, когда инстинкты подталкивают его к тому, чтобы перекинуться в форму Гауру и разорвать добычу на части. В человеческой форме Командира невозможно спутать ни с кем, кроме солдата. Его широкие плечи, короткая стрижка и строевая стойка "вольно" указывают на его военное прошлое даже самому невнимательному наблюдателю.

Шрамированные ангелы

История Шрамированных ангелов уходит корнями к концу 1940–ых, когда первые участники стаи столкнулись с могущественным дорожным духом, накопившим силы на множестве несчастных случаев, происходивших на его территории. Шрамированные ангелы – одна из старейших стай Кровавых когтей, сохраняющих активность в наши дни

благодаря своей практике непрерывного поиска свежей крови. Ангелы распространяют свою протекцию на все автомагистрали, ведущие из одного штата в другой через Скалистые горы. Они рыщут по дорогам, подыскивая себе новых противников. Самой собой, они далеко не всегда бросают вызов оборотням, путешествующим по "их" дорогам, однако они нацелены на жёсткое обозначение своей территории и суровое наказание всякого, кто отказывается признавать их авторитет.

Среди людей Шрамированные ангелы в основном считаются кровожадной бандой байкеров – самой пугающей из всех местных. Даже денверские белоручки с лёгкостью распознают разницу между ними и остальными байкерскими командами.

Помимо вожака Ангелов, Джерри "Графа" Нидхема, стая включает Медноголовую змею (Кровавый коготь, Иррака), Фикса (Железный ваятель, Итеур), Хеллфайра (Кровавый коготь, Раху) и Курильщика (Кровавый коготь, Иррака). Тотем стаи – Голодный гепард.

Джерри "Граф" Нидхем

Знак: Элодот

Племя: Кровавые когти

Ментальные Атрибуты: Интеллект 2, Сообразительность 3, Решительность 2

Физические Атрибуты: Сила 3 (4/6/5/3), Ловкость 3 (3/4/5/5), Выносливость 3 (4/5/5/4)

Социальные Атрибуты: Внушительность 4, Манипулирование 2 (1/2/0/2), Самообладание 4

Ментальные Навыки: Ремесло (Мотоциклы) 2, Расследование (Заметание следов) 2, Оккультизм 2

Физические Навыки: Атлетика 2, Рукопашный бой 4, Вождение (Мотоциклы, Трюки) 4, Огнестрельное оружие (Пистолеты) 2, Кража 2, Скрытность 2, Выживание 1, Холодное оружие (Цепи) 2

Социальные Навыки: Эмпатия 2, Экспрессия 2, Запугивание 2, Убеждение 2, Коммуникабельность (байкерские кабаки, болтовня с путешественниками) 3, Знание улиц (Банды) 3, Обман (Заговаривание зубов) 3

Преимущества: Контакты (байкерские банды, персонал заправочных станций) 2, Стремительные рефлексy 2, Фетиш (Байк) 5, Языки (Первое наречие 1, испанский 1), Рисковый водитель, Тотем 2

Древний зов: 3

Воля: 6

Гармония: 6

Эссенция/Эссенция за раунд: 12/1

Добродетель: Справедливость

Порок: Похоть

Здоровье: 8 (10/12/11/8)

Инициатива: 9 (9/10/11/11) с учётом Стремительных рефлексy

Защита: 3 (во всех формах)

Скорость: 11 (12/15/18/16)

Почёт: Слава 1, Честь 3, Мудрость 1

Дары: (1) Знание имени, Смерд лжи, Чутьё ненависти, Верное слово; (2) Единство, Благословение странника; (3) Истинный лидер.

Ритуалы: 2; (1) Обряд освящения, Похоронная церемония, разделённое чутьё; (2) Благословение охоты на духов.

Джерри "Граф" Нидхэм – последний лидер Шрамированных ангелов, происходящий из второго поколения участников стаи. Он присоединился к банде в середине 80–ых, возглавив её в 1996 г., когда предыдущий вожак, Мясной крюк, погиб в борьбе со смертоносным дорожным духом. Хотя он достаточно агрессивен и жаждет схваток, свою напористость он уравнивает лидерским пониманием ситуации. Со стороны он может показаться спокойным и рассудительным парнем, однако не следует ошибаться на его счёт: никто не становится лидером стаи, будучи пацифистом. Граф может в одно мгновение сменить улыбку на волчий оскал, а его благодушие мгновенно сменяется яростью в случае малейшей провокации.

Он не считается с копами, отказывающимися признавать его авторитет, хотя некоторым честным патрульным иногда разрешают выпить с ним пива и похвастать об этом перед приятелями. Равным образом, невзирая на своё безумное поведение во время заездов на любимом "харлее", он всей душой презирает тех, кто подвергает опасности путешественников на его дорогах. Судмедэксперты уже не раз обнаруживали обломки автомобилей с трупами пьяных водителей, которые были покрыты множеством ран необъяснимого происхождения.

Графу немногим больше сорока. Его лицо отличается здоровым загаром, среди чёрных волос попадаются седые пряди. Он известен своей заразительной улыбкой и умением обращаться с дамами. Он говорит с протяжным произношением, свидетельствующем о его техасских корнях. Его редко можно увидеть без байкерской куртки, покрытой как ординарными, так и мистическими символами. Он превращается в серого волка, обычно с тем же мерцанием в глазах, которым он отличается и в Хишу.

Семья Пикеринг

Пикеринги жили в Колорадо–Спрингс почти с самого основания города. Некоторые старожилы помнят рассказы о семье, приехавшей в Колорадо из-за гонений, преследовавших её в небольшом городке в штате Массачусетс. Большинство соседей не обращали внимания на эти истории, однако всё равно избегали поместья Пикерингов. Между тем, Пекеринги всегда были богатой семьёй, нажившей своё состояние на сети похоронных бюро. Равным образом, они были связаны кровными узами с Костяными тенями и их родственниками, расселившимися по всей Америке и Англии, откуда и происходит их род. Колорадская ветвь их династии долгое время держалась вместе, стараясь не потерять связей друг с другом. Они редко конфликтуют с другими племенами Луны на своей территории, поскольку их репутация как влиятельных членов ложи Смерти отпугивает от Пикерингов всех, кроме самых безрассудных или плохо проинформированных Урата Скалистых гор.

За пределами поместья Пикерингов располагается кладбище, на котором захоронены все местные Пикеринги и их потомки. В некоторых случаях родственники сами давали согласие на захоронение усопших на этом кладбище, клянувшись на обещание щедрого вознаграждения; в других случаях требовались угрозы. В центре кладбища располагается мавзолей, в котором покоятся "чистокровные" Пикеринги. Это каменная структура с четырьмя стенами и открытой крышей, позволяющая луне освещать могилы усопших Пикерингов.

Помимо лидера и патриарха стаи, Обадаи Пикеринга, в этой необычной стае состоят Джанет Пикеринг (Костяная тень, Кахалит), Энджени Пикеринг (Костяная тень, Иррака), Моррисон Пикеринг (Костяная тень, Элодот) и Эзекиэль Смит (присоединившийся Призрачный волк из числа Раху, согласившийся стать частью семьи прежде, чем понял, что его ожидает). В поместье Пикерингов нередко можно увидеть и других членов семьи, включая дальних носителей крови волка. Тотем, скрепляющий стаю Обадаи Пикеринга, известен лишь как Страж преддверия. Этот древний дух был призван из самых тёмных глубин загробного мира.

Обадаи Пикеринг

Знак: Итеур

Племя: Костяные тени

Ментальные Атрибуты: Интеллект 4, Сообразительность 3, Решительность 5

Физические Атрибуты: Сила 2 (3/5/4/2), Ловкость 2 (2/3/4/4), Выносливость 2 (3/4/4/3)

Социальные Атрибуты: Внушительность 4, Манипулирование 2 (1/2/0/2), Самообладание 4

Ментальные Навыки: Образование (История, Археология) 4, Расследование (Загадки) 4, Медицина (Вскрытие) 2, Оккультизм (Призраки, Духи) 5, Политика (Взятки) 3

Физические Навыки: Рукопашный бой 2, Огнестрельное оружие 1, Кража 2, Скрытность 2, Выживание 3, Холодное оружие 2

Социальные Навыки: Знание животных 3, Эмпатия 1, Запугивание 3, Убеждение 3, Обман 3

Преимущества: Контакты (Оккультные сферы, Департамент шерифа) 2, Энциклопедические знания, Языки (Первое наречие, греческий, латынь) 3, Медитативное сознание, Ресурсы 5, Сногсшибательная внешность 4, Тотем 5

Древний зов: 5

Воля: 9

Гармония: 5

Эссенция/Эссенция за раунд: 14/2

Добродетель: Воздержанность

Порок: Гнев

Здоровье: 7 (9/11/10/7)

Инициатива: 6 (6/7/8/8)

Защита: 2 (2/3/3/3)

Скорость: 9 (10/13/16/14)

Почёт: Мудрость 4, Хитрость 3, Честь 1

Дары: (1) Двойное зрение, Покров от хищников, Чутьё ненависти, Мёртвый взгляд, Упреждающий рык; (2) Призрачный нож, Слова Луны, Чтение духа, Аромат разложения; (3) Мёртвый свидетель, Эхо минувшего, Плащ Вуали, Голос жоака; (4) Чтение душ, Слово покоя.

Обадаи Пикеринг – в стареющий патриарх клана Пикерингов. Сегодня, медленно приближаясь к отметке в 90 лет (подлинный возраст известен только ему самому), он всё ещё внушает окружающим немалое уважение. И пусть он больше не может похвастаться первоклассным здоровьем, одного его взгляда достаточно, чтобы заставить умолкнуть болтливого щенка. Его глаз видел жуткие и величественные картины, о которых большинству других оборотней не приходится даже мечтать. В молодости он

путешествовал по всему свету с молодой стаей Урата, исследуя тайные и запретные уголки этого мира. В одном из таких мест, в гнезде Адских гончих в Кулькутте, он потерял левый глаз, не получив даже возможности заживить эту рану. Когда ему нужно побыть среди обычных людей (что достаточно редко случается в наши дни), он прикрывает глазищу повязкой, однако среди членов семьи или в компании других оборотней он открывает рану свежему ветру. По словам Обадаи, это была справедливая плата за право остановить жуткую скверну, с которой он столкнулся в Калькутте.

Обадаия управляет своей семьёй методами феодальных деспотов, и никто в семье, включая других Урата, не смеет ему возражать. Родственники Пикерингов из числа обычных людей испытывают настоящий трепет перед стариком. В наши дни у Обадаи уже не осталось сил мирно увещевать кого бы то ни было, и от него можно ожидать вспышки гнева даже тогда, когда кто-нибудь прольёт чашку кофе или совершит другой малозаметный проступок. Он не выносит других людей и ненавидит представителей других рас и социальных слоёв в равной степени. Он с трудом выдерживает общество простых людей и использует их исключительно в качестве слуг и ресурсов для размножения. Другие Урата, особенно Костяные тени, также находятся с ним в натянутых отношениях и легко могут сменить своё отношение к Обадае на открытую ненависть. Неудивительно, что он проводит большую часть времени в одиночестве или в общении с духами, которых он вызывает из глубин нематериального мира.

Три сестры

Немало стай прибыли в Денвер уже после конфликта с Гурдилагом. Одна из таких стай состоит из трёх представительниц племени Костяных теней. Они приобрели небольшое помещение на первом этаже высотного здания и открыли удобный книжный магазин со специализированной литературой. Впрочем, что бы ни предполагали некоторые из местных, сосредоточен он вовсе не на оккультных писаниях. Отнюдь – "Невермор" до сих пор остаётся одним из ключевых магазинов, специализирующихся на литературе об исследовании неизвестного как такового. Две самые старые представительницы этой троицы принадлежат к ложе Пророчеств и в данный момент воспитывают потенциального члена ложи из своей молодой подруги. Они прибыли в Денвер, когда узнали о духовной насыщенности этого места, многократно усилившейся после изгнания Гурдилага.

Парк Сан Эй считается лидером этой небольшой стаи. Аманда "Первая тень" Лопес (Костяная тень, Элодот) и Ким Карлсон (Костяная тень, Раху) представляют оставшиеся две трети стаи. Тотемом им служит дух, известный как Хугин–Ворон.

Парк Сан Эй

Знак: Итеур

Племя: Костяная тень

Ментальные Атрибуты: Интеллект 3, Сообразительность 5, Решительность 3

Физические Атрибуты: Сила 3 (4/6/5/3), Ловкость 3 (3/4/5/5), Выносливость 4 (5/6/6/5)

Социальные Атрибуты: Внушительность 4, Манипулирование 4 (3/4/1/4), Самообладание 5

Ментальные Навыки: Образование (Бизнес) 1, Расследование 4, Оккультизм (Призраки, Духи) 4, Медицина 2, Политика 3

Физические Навыки: Рукопашный бой 2, Вождение 2, Огнестрельное оружие 2, Скрытность 5, Выживание 4

Социальные Навыки: Эмпатия 3, Запугивание 3, Убеждение 5, Коммуникабельность 3, Знание улиц (Распространители сплетен) 5, Обман 4

Преимущества: Союзники (люди, которым она открыла будущее) 2, Контакты (Оккультные сферы, Американское общество корейцев) 2, Энциклопедические знания, Известность 1, Фетиш (Шар для гадания) 3, Холистическая медицина, Языки (Английский, Первое наречие) 3, Медитативное сознание, Тотем 3, Ресурсы 3

Древний зов: 3

Воля: 8

Гармония: 7

Эссенция/Эссенция за раунд: 12/1

Добродетель: Стойкость

Порок: Гнев

Здоровье: 9 (11/13/12/9)

Инициатива: 8 (8/9/10/10)

Защита: 3 (3/4/5/5)

Скорость: 11 (12/15/18/16)

Почёт: Мудрость 4, Честь 2, Чистота 2, Хитрость 1, Слава 1

Дары: (1) Двойное зрение, Покров от хищников, Чутьё ненависти, Звериная речь; (2) Покров от людей, Чтение духа, Аромат разложения; (3) Эхо минувшего; (4) Чтение душ.

Ритуалы: 5; все описанные в **Главе второй**, а также специфические практики ложи Пророчеств.

Парк Сан Эй родилась в Северной Корее почти век назад. Бушевавший в то время голод заставил родителей оставить девочку на холодных камнях ночной улицы. Однако утром они обнаружили её, обернутую в тёплые одеяла и сидящую возле корзины еды. Родители возблагодарили всех богов, каких они только знали, и с тех пор заботились, чтобы у Сан Эй всегда хватало еды и тёплой одежды – и всё же однажды ночью, в 14 лет, Сан просто исчезла из дома. Она отправилась путешествовать по миру со своей новой семьёй – бродячей стаей Урата, с которой она оставалась до тех пор, пока не прошла Обряд инициации и в конечном счёте не собрала свою личную стаю.

Сегодня Парк Сан Эй – уже пожилая женщина, хотя она кажется намного моложе своего биологического возраста. Она редко говорит на английском, предпочитая родной корейский. Кроме того, она заработала репутацию прорицателя, невзирая на то, что достаточно редко соглашается открыть будущее посторонним Урата, явившимся на территорию её стаи.

Гордые дети горы

Рассказывают, что ещё задолго до того как человек впервые ступил на землю Северной Америки, одна стая Урата, члены которой нарекли себя Гордыми детьми горы, встала на защиту древнего локуса, расположенного на горной территории, которую сегодня принято называть Горным национальным парком. Среди носителей Первого наречия это место известно как Сакендар Изи, что можно перевести либо как “Горный страж”, либо, напротив, “Гора, которую следует защищать”. При помощи своих Даров и ритуалов Гордые дети горы из поколения в поколение охраняли это место от пристального изучения. Благодаря их сотрудничеству с другими Охотниками во тьме и некоторым соглашениям с иными племенами Луны Сакендар Изи стал одним из сильнейших локусов

в Северной Америке. Некоторые полагают, что это место обладает священным значением и стая в действительности охраняет его для того, чтобы использовать его потенциал в своих целях. Другие считают, что в этой горе или под ней заключены падшие духи, и Гордые дети горы охраняют то, что должно оставаться внутри. Так это или нет – сами стражи хранят молчание.

В настоящий момент численность стаи достигла внушительной отметки в 15 участников, что отражает не только важность сохранности Сакендар Изи, но и лидерские качества их нынешнего вожака, Железной души. Безусловно, социальное напряжение, вызванное участием такого количества необузданных территориальных оборотней в одной стае, трудно не замечать, а потому Дети вынуждены проводить большую часть времени в качестве трёх отдельных подфракций, чтобы не развалить всю группировку. Помимо лидера стаи следует выделить ещё пятерых наиболее старых и уважаемых оборотней. Это Санграм Маруда (Охотник во тьме, Кахалит), Глаз и коготь орла (Охотник во тьме, Иррака), Стивен “Первый защитник неба” Куллум (Охотник во тьме, Раху) и Джоси Рэйнкаллер (Охотник во тьме, Итеур). Тотем стаи – дух, известный просто как Сердце горы.

Железная душа

Знак: Элодот

Племя: Охотники во тьме

Ментальные Атрибуты: Интеллект 3, Сообразительность 4, Решительность 7

Физические Атрибуты: Сила 4 (5/7/6/4), Ловкость 3 (3/4/5/5), Выносливость 4 (5/6/6/5)

Социальные Атрибуты: Внушительность 4, Манипулирование 3 (2/3/0/3), Самообладание 5

Ментальные Навыки: Образование 2, Расследование 2, Медицина 2, Оккультизм 2, Политика (Урата, Охотники во тьме) 3

Физические Навыки: Атлетика 4, Рукопашный бой (Далу) 4, Вождение 1, Огнестрельное оружие 1, Кража 1, Скрытность (дикая местность) 3, Выживание 3, Холодное оружие (Катар) 4

Социальные Навыки: Знание животных (Волки) 2, Эмпатия 1, Экспрессия (Вой) 1, Запугивание 2, Убеждение (Красноречие) 2, Коммуникабельность (Встречи) 2, Обман (Утаение эмоций, Обнаружение лжи, Дезинформация) 3

Преимущества: Контакты (другие Охотники во тьме) 1, Стремительные рефлексy 1, Фетиш (Катар–клейв) 5, Вдохновитель, Языки (Арапахo, немецкий, Первое наречие, французский, итальянский, русский, испанский) 7, Тотем 3, Сногшибательная внешность 2

Древний зов: 7

Воля: 9

Гармония: 8

Эссенция/Эссенция за раунд: 20/5

Добродетель: Благоразумие

Порок: Гордыня

Здоровье: 9 (11/13/12/9)

Инициатива: 9 (9/10/11/11) с учётом Стремительных рефлексy

Защита: 3 (3/4/4/4)

Скорость: 12 (13/16/19/17)

Почёт: Хитрость 2, Слава 2, Честь 4, Чистота 4, Мудрость 3

Дары: (1) Сокрушительный удар, Смерд лжи, Звериная речь, Покров от хищников; (2) Мощный прыжок, Покров от людей, Слова Луны; (3) Покров от техники, Раздирание стали, Умиротворяющее присутствие, Общение с лесом; (4) Топливо ярости.

Ритуалы: 5; все описанные в **Главе второй**, а также несколько церемоний защиты Сакендар Изи, известных лишь действующему альфе их стаи.

Железная душа – одна из тех загадочных и влиятельных фигур из числа Менинна, которые редко выходят на связь с представителями других племён. Тем не менее, его деяния воспевают множество Кахалитов, поэтому подвиги этого оборотня широко известны – в отличие от него самого. Железная душа родился у предыдущего вожака Гордых детей горы, которого звали Сильнее ветра. Долгие годы он путешествовал по миру с межплеменной стаей, набираясь знаний и житейского опыта. Когда стало очевидно, что для его матери близится смертный час, он вернулся на гору и бросил ей вызов в борьбе за позицию лидера. Она отбивалась достойно и смело, однако исход этой схватки был очевиден. По окончании битвы она спустилась с Железной душой в глубокие пещеры, сокрытые под локусом. Там Железная душа изучил секреты этого места, а также цели, которым он служит. Затем его мать ушла в глубь мира духов, и больше никто её не видел.

Предыдущие лидеры Гордых детей горы запрещали другим Урата приближаться к их землям под страхом смерти, однако сегодня глупого оборотня, пытающегося забраться на территорию Сакендар Изи, просто как следует избивают и отправляют домой. Спиритическая защита этого локуса, подпитываемая тайнами, освоенными Железной душой во время своих путешествий, сегодня крепче, чем когда-либо.

Железная душа невысок – в нём всего пять с половиной футов роста. Однако кое-кто может заметить, что сила его решительности и харизмы с лихвой окупает этот недостаток. У него смуглая кожа, покрытая рядом глифов Урата, выделяющихся на его теле. Он начисто бреет голову и лицо. Его голос – глубокий и насыщенный, и он говорит почти с музыкальным акцентом. Он выглядит грозно, но его голос может вызвать у собеседника и непринуждённое настроение – или, напротив, напугать до смерти даже Раху, впавшего в ярость. Он часто улыбается, не показывая при этом зубов, если только ему не бросают вызов. Он привык одеваться в простую походную одежду, которая может долго протянуть в этом диком месте, хотя, путешествуя за пределами родного локуса, он надевает и более подходящую одежду.

Тень дыма и пламени

Охотники во тьме, состоящие в Тени дыма и пламени, хорошо известны в Скалистых горах – и в отличие от многих своих братьев, они пришли из далёких краёв, расположенных на самом юге Колорадо. Эти Урата не только защищали свою территорию, но и выискивали виновников своих бед, чтобы избавиться от них раз и навсегда. Неудивительно, что подобная практика сделала их далеко не самыми желанными гостями в этих краях, потому что местные начали поговаривать, что их методы слишком уж агрессивны и даже могут подвергнуть риску всех остальных. Так или иначе, стая всегда имела репутацию очень странной группы вервольфов, решивших отречься от своей человеческой жизни в пользу новой, оборотнической личности. Несмотря на традицию принятия имён, бытующую среди Урата, большинство их соседей

считает, что это не слишком здоровый знак. С другой стороны, их продолжительные успехи вдохновили немало других Урата, которые желают показать себя достойными уважения этой стаи.

Как бы то ни было, в прошлом десятилетии стая потеряла своего Кахалита: оборотень по имени Жуткий вой смерти пала в битве с Королями хищников. Тщательно проработав тактику и координируя свои действия, Короли заманили стаю в ловушку, в которой их ждали сразу две группы оборотней. Только благодаря самопожертвованию Жуткого воя смерти другие участники стаи смогли бежать. Теперь, потеряв одного из участников, стая прячется на своей территории, оплакивая свою потерю и начиная всё с меньшей охотой думать о том, чтобы снова выйти за пределы своих границ.

В центре их территории растёт молодой дуб, выросший из семени, найденного членами стаи в одном из локусов несколько лет назад. Сверившись с предзнаменованиями, члены стаи бросили семя в землю и с тех пор ухаживают за ростом молодого деревца. Рядом с ним находится небольшая пещера, в которой участники стаи поддерживают ритуальное пламя, хотя сегодня они уже не так внимательно следят за огнём, как некогда.

Помимо лидера стаи, Ночного призыва к оружию, в Тени дыма и пламени состоят Пугающий смех (Иррака), Разъярённая искра (Раху) и Тяжёлый сезон (Итеур). Тотемом им служит дух по имени Волк, пылающий гневом, хотя этот гнев несколько потускнел после того, как стая начала горевать о потере Жуткого воя смерти.

Клич в ночи

Знак: Элодот

Племя: Охотники во тьме

Ментальные Атрибуты: Интеллект 2, Сообразительность 4, Решительность 3

Физические Атрибуты: Сила 3 (4/6/5/3), Ловкость 3 (3/4/5/5), Выносливость 4 (5/6/6/5)

Социальные Атрибуты: Внушительность 3, Манипулирование 2 (1/2/0/2), Самообладание 2

Ментальные Навыки: Медицина (Волки) 2, Оккультизм (Духи природы) 2

Физические Навыки: Атлетика (Бег) 3, Рукопашный бой 4, Кража 3, Скрытность (Дикая местность) 3, Выживание (Охота) 4, Холодное оружие (Клейв) 2

Социальные Навыки: Знание животных 3, Эмпатия 1, Экспрессия 2, Запугивание 3, Убеждение 3, Коммуникабельность 1, Обман 2

Преимущества: Фетиш (Меч–клейв) 4, Вдохновитель, Тотем 2

Древний зов: 4

Воля: 5

Гармония: 6

Эссенция/Эссенция за раунд: 13/2

Добродетель: Справедливость

Порок: Лень

Здоровье: 9 (11/13/12/9)

Инициатива: 5 (5/6/7/7)

Защита: 3 (3/4/4/4)

Скорость: 11 (12/15/18/16)

Почёт: Слава 2, Хитрость 1, Честь 3, Чистота 3

Дары: (1) Смрад лжи, Звериная речь, Покров от хищников, Чутьё ненависти; (2) Буйный рост, Покров от людей; (3) Общение с лесом.

Ритуалы: 2; (1) Выдворение смертных, Разделённое чутьё, Похоронная церемония; (2) Призыв человека, Священный камень, Обряд раскаяния.

Клич в ночи не находит себе места от горя. Потеря участника стаи всегда трудно даётся Урата, однако Жуткий вой смерти была его правой рукой, и они поддерживали куда более близкие отношения, чем можно описать человеческими словами. Она была его советником, лучшим другом, голосом его разума. Безусловно, Клич (как обычно сокращают его имя) всегда был тактическим гением, способным интуитивно почувствовать, как ему следует вести бой, однако Жуткий вой смерти планировала все долгосрочные стратегии, обеспечивая стаю грамотным руководством. И хотя тело Клича уже исцелило раны, нанесённые ему клейвами Королей хищников, эта потеря – эта страшнейшая неудача – до сих пор терзает его, словно засевший под кожей серебряный шип. Физически его стая могла бы нанести ответный удар по оборотням, забравшим жизнь Жуткого воя, однако Клич никак не может найти в себе силы дать приказ к наступлению. Некогда грозный воин потерял своё хладнокровие и теперь находится на грани бешеной ярости. Пока что он стойчески маскирует свою нерешительность, но остальная часть стаи уже начинает беспокоиться и подначивать его к активным действиям.

В форме Урхан Клич становится чёрным волком с белыми "носками". В том месте, где когти Королей хищников оставили шрамы на его теле, выросла длинная полоса белого меха. В человеческой форме он выглядит как высокий белый мужчина с непослушными чёрными волосами, которые падают до середины спины. Сейчас он редко улыбается, и даже радость сражения не способна его подбодрить.

Разорванное небо

Призыв Макса Романа к межплеменным соглашениям уже приносит свои плоды. Определённой известности добилась стая Новой надежды, сумевшая проигнорировать племенные различия и начать совместную работу в качестве полноценной стаи (во всяком случае, она проявляет себя с хорошей стороны всякий раз, когда Роман использует её в качестве иллюстрации своей идеи).

Однако с победами приходят и неудачи. Члены недавно сформированной стаи “Разорванное небо” с трудом преодолевают межплеменные различия и установление взаимных связей друг с другом, которые, в целом, и превращают разрозненную группу оборотней в полноценную стаю. Эти пять оборотней приняли решение объединиться не из общей эмоциональной привязанности или цели, а просто потому, что поверили в мечту Макса Романа. Увы, этого недостаточно. Осторожная попытка сформировать идеальную стаю пока совершенно не выглядит идеальной.

В стае участвуют вожак Роберт "Разорванное небо" Фиро, Келли Сэдлер (Костяная тень, Итеур), Зоркий глаз ночи (Охотник во тьме, Иррака), Сантаяна (Железный ваятель, Кахалит) и Обманщик Кросс (Грозовой владыка, Раху). Тотемом им служит Прыгающая форель.

Разорванное небо

Знак: Элодот

Племя: Железные ваятели

Ментальные Атрибуты: Интеллект 2, Сообразительность 2, Решительность 3

Физические Атрибуты: Сила 2 (3/5/4/2), Ловкость 2 (2/3/4/4), Выносливость 2 (3/4/4/3)

Социальные Атрибуты: Внушительность 3, Манипулирование 2 (1/2/0/2), Самообладание 3

Ментальные Навыки: Образование 2, Компьютер (Хакерство) 2, Расследование 2, Медицина 2, Окультизм (Астрология) 1, Наука (Астрономия) 2

Физические Навыки: Атлетика 2, Рукопашный бой (Далу) 2, Вождение 1, Выживание 1, Холодное оружие 1

Социальные Навыки: Эмпатия (Мотивы) 2, Убеждение 2

Преимущества: Языки (Первое наречие) 1, Наставник 4, Тотем стаи 1, Ресурсы 2

Древний зов: 1

Воля: 6

Гармония: 7

Эссенция/Эссенция за раунд: 10/1

Добродетель: Вера

Порок: Лень

Здоровье: 7 (9/11/10/7)

Инициатива: 5 (5/6/7/7)

Защита: 2 (во всех формах)

Скорость: 9 (10/13/16/14)

Почёт: Хитрость 1, Честь 1, Мудрость 1

Дары: (1) Знание имени, Смерд лжи, Чутьё ненависти.

Роберт Фиро верит в мечту Макса Романа о едином межплеменном союзе. Макс стал его наставником ещё тогда, когда с момента Первого превращения этого молодого Ваятеля не прошло и года. Он рассказал ему, что терпимость – единственный способ, которым племена Луны могут обрести своё законное место в качестве стражей Вуали. Чего Макс Роман не смог ему дать, так это ответа на вопрос, как этого достичь. Роберт принял его идею как данность лишь потому, что другие участники стаи верили в эту мечту, и всё же на данный момент межплеменного объединения в явном виде так и не произошло – во всяком случае, в сердцах участников стаи.

Он пытается возглавлять стаю, однако его подопечные далеко не всегда следуют указаниям своего молодого лидера. Роман сказал, что на обретение подлинного авторитета уйдёт какое-то время, однако пока что Роберт этого не достиг. Разорванному небу приходится увещевать своих братьев до хрипоты в голосе. Проблема в том, что он никогда никем не руководил, и хотя некоторые межплеменные стаи охотно следуют за единым лидером, в некоторых случаях ими нужно править железной рукой.

В свободное время, когда Роберт не пытается собрать вместе разрозненных членов стаи, он изучает небо на озере Тихо Шамплейн. Будучи астрономом–любителем с детских лет, Роберт пытается приобрести новые знания из мистических аспектов ночного неба.

Разорванному небу всего 18 лет. Он отличается весёлой улыбкой, хотя в последнее время чувствует себя слишком усталым, чтобы улыбаться. У него вьющиеся чёрные волосы, которые женщины так любят накручивать на пальцы. Он модник, и на хорошую одежду у него намётан глаз.

Восход чёрной луны

Восход чёрной луны – стая, недавно сформированная Грозовыми владыками, которые только–только прошли Обряд инициации. По неизвестной причине они решили добиться

известности, выслеживая вампиров в городах Колорадо: чем древнее и могущественнее жертва, тем больше они хотят её получить в свои руки. Наставники и друзья не раз предлагали им оставить эту мысль и не переходить дорогу вампирам (во всяком случае, до тех пор, пока они не вырастут и не наберутся опыта), однако Восход чёрной луны уже положил конец пяти кровопийцам, отбившимся от городского общества, и теперь его члены слишком уж наслаждаются своим успехом, чтобы остановиться прямо сейчас.

Несмотря на свои победы, участники стаи навлекли на себя гнев других Урата. Забыв о своей роли защитников духовного мира, они сконцентрировались на сражениях в мире физическом. И хотя их успехи неоспоримы, сосредоточение членов стаи на городской охоте означает, что духовная сторона вверенной им территории остаётся неразработанной. Соседи уже пытались воспользоваться этим для проникновения на территорию стаи, однако, столкнувшись с такой угрозой, юные Грозные владыки ответили им с чрезмерной яростью, вполне ожидаемой от представителей их племени.

Благодаря деловым отношениям с Эхом грома Восход чёрной луны обладает небольшим промышленным складом, который они используют в качестве штаба для планирования операций и общего логова. Живущие там Урата выбрали себе имена, которые они считают грозными или просто крутыми (хотя старейшины и соседи не кажутся слишком напуганными и восхищёнными). Лидера стаи зовут Мориарти. Имена других – Гул (Итеур), Бегущий в огне (Элодот), Гибсон (Иррака) и Соло (молодой Кахалит). Тотемом этому необычному собранию новичков служит Пирующая акула.

Мориарти

Знак: Раху

Племя: Грозные владыки

Ментальные Атрибуты: Интеллект 3, Сообразительность 2, Решительность 3

Физические Атрибуты: Сила 2 (3/5/4/2), Ловкость 3 (3/4/5/5), Выносливость 3 (4/5/5/4)

Социальные Атрибуты: Внушительность 3, Манипулирование 2 (1/2/0/2), Самообладание 2

Ментальные Навыки: Образование 1, Расследование 2, Медицина 1, Оккультизм (Вампиры) 2, Политика (Урата) 1

Физические Навыки: Атлетика 2, Рукопашный бой (Гауру) 3, Огнестрельное оружие (Дробовик) 3, Кража 1, Скрытность 2, Выживание 1, Холодное оружие (Клейв) 3

Социальные Навыки: Запугивание 2, Знание улиц 2

Преимущества: Контакты (Преступный мир Денвера) 1, Фетиш 2, Языки (Первое наречие) 1, Ресурсы 3, Тотем 2

Древний зов: 2

Воля: 5

Гармония: 5

Эссенция/Эссенция за раунд: 11/1

Добродетель: Справедливость

Порок: Гордыня

Здоровье: 8 (10/12/11/8)

Инициатива: 5 (5/6/7/7)

Защита: 2 (во всех формах)

Скорость: 10 (11/14/17/15)

Почёт: Честь 1, Слава 1, Чистота 2

Дары: (1) Ясность, Верное слово, Упреждающий рык, Частичное преображение; (2) Созвучие, Слова Луны.

Ритуалы: 1; Выдворение смертных, Обряд освящения, Разделённое чутьё.

Как бы ни звали его в действительности, Мориарти не признаёт никаких других имён ни в присутствии людей, ни в обществе других Урата. Ему нравится, как оно звучит и какая угроза в нём таится. Сейчас Мориарти только-только приближается к семнадцатилетию, так что неудивительно, что он видит в себе мрачного героя из кинофильмов, а в своей стае – банду изгоев и отщепенцев, которые добиваются неожиданных результатов в глазах старейшин. Чудовищ, которых они истребляют, Мориарти рассматривает как второсортных личностей вроде персонажей из видеоигр, и такое же отношение он выработал к посторонним, которые могут попасться на линии огня. И если другим Урата не нравятся его методы (а им они действительно не нравятся), это значит, что они попросту слишком стары и не понимают, как должен действовать оборотень двадцать первого века.

Мориарти одевается в чёрную кожу и носит дорогие солнечные очки. Он обожает байки, хотя и не может управлять ими с той лёгкостью, о которой мечтает.

Эпилог: Шкуры

...Может, мгновенье, а может быть, и вечность спустя, Марк пришел в себя. Первое, что он понял, когда красный туман рассеялся – то, что лежит на холодных камнях в темноте, а с дырявого потолка капала грязная вода. С трудом подняв голову, он осмотрелся по сторонам – вокруг погреб, до закрытой двери несколько чертовски длинных шагов – и, кряхтя, медленно поднялся. Его одежда была порвана в хлам, а обувь лопнула по швам. Повязка на руке сползла, но след от укуса начисто рассосался. Вообще, не смотря на мерзкий привкус во рту, усталость и общее потрясение, он чувствовал себя явно лучше, чем когда-либо. Но этот привкус... и запах. Он не мог их опознать, пока не увидел багровые пятна на остатках куртки и коже. Кровь. Чужая кровь. Чужая кровь у него на руках, во рту и на зубах.

Пошатываясь, Марк сделал пару неуверенных шагов и попытался вспомнить, что произошло. Последняя картина, что отложилась в его памяти: станция метро, спешное бегство... и волки. А потом что-то случилось – с ним. Он изменился. Стал больше, сильнее. И полностью потерял контроль над собой.

Что же он наделал? Во что превратился?

Не желая гадать, парень вышел из подвала и оказался на незнакомом переулке – с гирляндами бельевых веревок, каскадами ржавых пожарных лестниц вдоль стен и множеством мусорных ящиков. Дождь гремел по асфальту и металлу, в огромных лужах отражался неприятный оранжево-розовый свет неоновой вывески, а в прохладном воздухе, помимо вони от намоченного мусора, клубился все тот же проклятый запах крови. Он почему-то был уверен, что знает, кому она принадлежала – тому самому здоровяку, латиносу, который напал на него в метро. Ветер подул чуть сильнее, и Марк осознал, что высокий парень где-то поблизости, более того – идет сюда. Волна первобытной ярости ударила в голову, но парень волевым усилием загнал её назад. Ему надо сохранить голову холодной, чтобы выбраться отсюда и найти безопасной место, а там уже разобраться в случившемся.

Но едва он соскочил с крыльца, в конце переулкa возник высокий, жилистый незнакомец в джинсах, черной майке и куртке. Его лицо в обрамлении черных, побитых сединой волос, рассекал длинный белый шрам от правой скулы до шеи. Он замер, показывая Марку пустые ладони, и заговорил, глядя ему прямо в глаза:

-Без паники, сынок. Мы ведь не хотим, чтобы кто-то здесь пострадал.

-Тогда чья это кровь на твоей куртке? - огрызнулся парень. Даже тугие струи дождя не могли до конца смыть темные пятна с денима.

- Вообще-то, моя. Теперь слушай, малыш, я хочу, чтобы ты пошел с нами. Мы собирались...

- Да кто это «мы»? – в бешенстве воскликнул Марк. – Откуда вы взялись, ребята? Что вам от меня нужно?

- Меня зовут Рассел, - ответил незнакомец. – «Мы» - те, кого называют Иссохшая Река. И, честно говоря, все, чего мы хотим – чтобы ты убрался с нашей территории.

-Чего?!

-Да-а,- вздохнул Рассел с явным сожалением, - не так все просто, как хотелось бы.

Марк не нашелся, что ответить. Тут снова пахнуло кровью латиноса, а вслед за этим в проулке послышались тяжелые шаги. Здоровяк держал в правой руке огромный нож, а левой зачем-то растирал шею. Кровь запеклась на его руках, а одежда была порвана минимум в десятке мест. Он сверкнул глазами в сторону Марка, но, подойдя ближе, смотрел уже только на Рассела. Сзади вышагивали мальчишка в майке FDNY и фланелевом жакете, с четырьмя странно глубокими порезами через лицо, и поджарая волчица с рыжеватым мехом. Незнакомцы ловко расположились вокруг Марка, словно невзначай отрезав все пути к бегству.

-Дело вот в чем, - начал Рассел, неуловимым движением приблизившись ещё на шаг, так, что их с беглецом разделяло теперь не больше метра, - мы наблюдали за тобой несколько недель, ожидая чего-то в этом духе. И мы не единственные, чьё внимание ты привлёк. Поэтому мы, в некотором роде, ускорили ситуацию, чтобы она прошла под нашим контролем – без лишнего бардака.

- И нам реально повезло, - вставил парнишка в жакете, который, впрочем, тут же сник под взглядом Рассела.

-Я не понимаю, о чем вы, на хрен, говорите, - Марк немного приврал, чтобы не испытывать лишний раз свое самообладание, - но это и не важно. Сейчас-то вы что собрались делать?

Мрачная, горькая ухмылка блеснула на лице главаря:

- Для начала – поговорить с тобой, м а л ы ш . Ответить на неизбежные вопросы, объяснить, кто ты такой...

- Кем я стал.

-Нет, именно «кто ты такой». Кроме того, есть люди, с которыми тебе придется встретиться, и тяжелые испытания, через которые тебе придется пройти. Ну а затем, твоя жизнь – настоящая жизнь – наконец-то начнётся, и ты сможешь найти ей достойное применение.

- Или, - добавил здоровяк с ножом, - ты можешь свалить с нашей земли и сам о себе позаботиться.

Рассел возвел глаза к небу.

- Да, есть и такой вариант. Я бы его не рекомендовал, но решай сам, сынок...

При этих словах он обвел взглядом своих приятелей, развернулся на каблуках и зашагал к выходу из переулка. Рыжий волк поднялся на дыбы, вытянулся вверх и на глазах обернулся в стройную девушку, которую Марк видел нынче ночью. Она подмигнула и присоединилась к вожаку. За ней потянулся мальчишка, украдкой улыбнувшись Марку и демонстрируя полностью исцеленные раны, а последним, даже не повернув головы, пошел латинос. Они исчезли за углом, оставив парня мокнуть под тяжелыми холодными каплями.

Решение заняло лишь несколько секунд. Обстоятельства просто не оставили ему выбора. Марк пошел на запах крови, стелящийся за этими чужаками, чтобы узнать, во что теперь превратится его жизнь.